PC Format

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>VSE ZA VAS PC

SEPTEMBER 2002/7/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

ZASTONJ GLASBA IN FILMI

»Želim srečati tistega **, ki je naložil moje **** na internet in ga ****.« Eminem, str. 22**

- Mnenje industrije in prihodnost glasbe
- Umetniki spregovorijo

VIDEO NA PC-JU

Posnemite film in ga uredite na PC-ju!
Test DV kamer ter nasveti za snemanje in urejanje
PLUS! Celoten program POWERDIRECTOR

KAKO

Spremeniti VIDEZ WINDOWS XP
Premagati REGIJSKE KODE DVD
Particionirati TRDI DISK
Poleteti S SPACE SHUTTLOM

CD IZDAJA

VROČI OPISI IGER

Mafia: City of Lost Heaven >>
Medieval: Total War >>
Icewind Dale II >> Tactical Ops >>
Industry Giant 2 >> Team Factor

Mobilno računalništvo

Nasveti in 50 programov za dlančnike, plus test petih naprav

Kiber-šport

Želite služiti denar z igranjem? Obrnite na stran 28.

Mafia

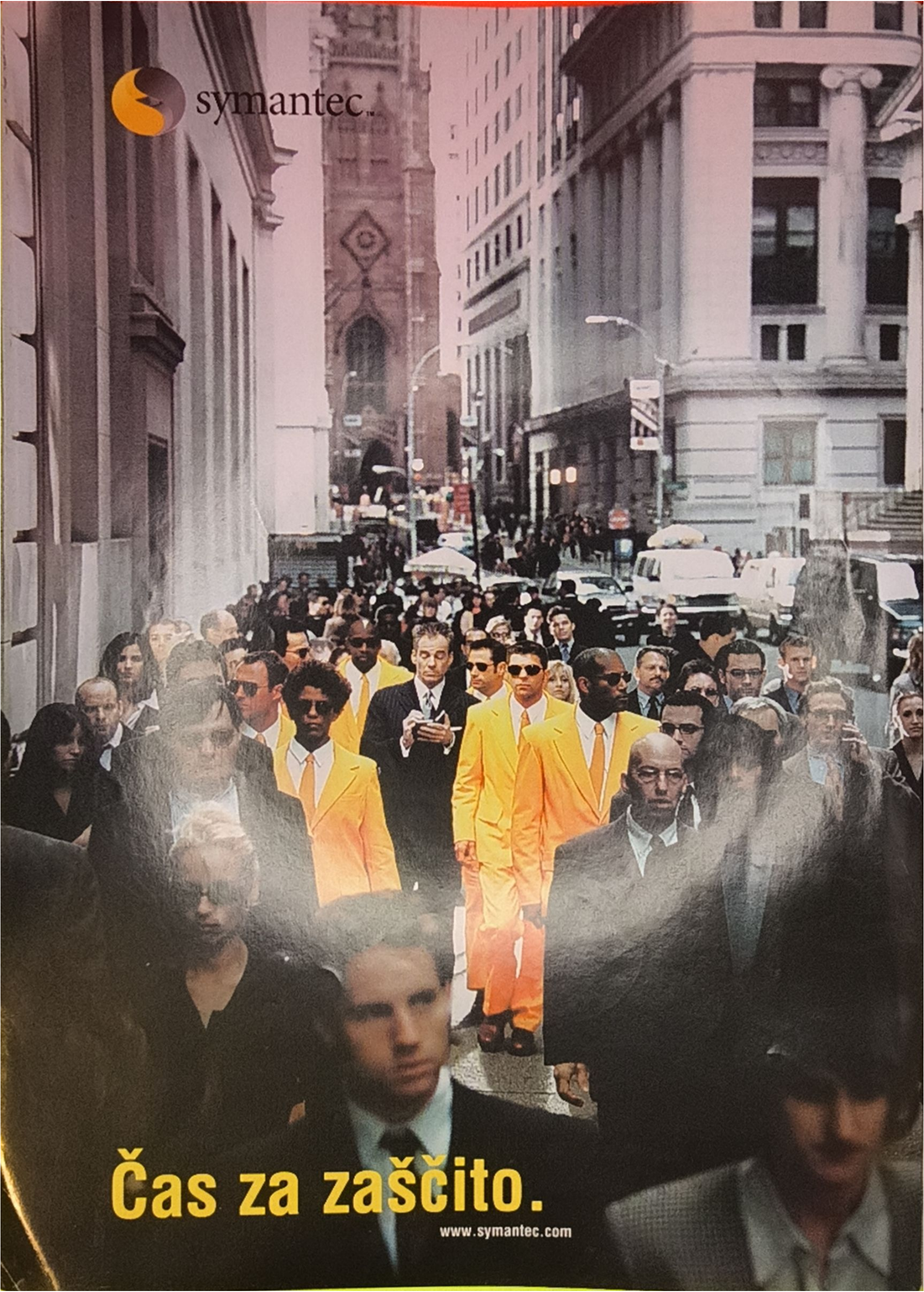
Boter sreča *GTA3*. Prvi opis dolgo pričakovane akcijske igre.

OSNOVNE PLOŠČE

Preizkusili smo 10 osnovnih plošč.

BREZPLAČNI CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI VEČ KOT 55.000 SIT!

Prepoln CD programov, pripomočkov in demo iger.
Programi PowerDirector, Memory Zipper, XP Style Builder idr. Demo igre Battlefield 1942, OFP: Resistance, Stronghold Crusader idr.


symantec.
Čas za zaščito.
www.symantec.com

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

ČE STE POVEZANI NA INTERNET, je velika možnost, da ste vsaj seznanjeni z možnostjo nalaganja »brezplačne« glasbe v obliki datotek MP3. Po smrti slovitega *Napsterja*, ki je podlegel pod težo velikih korporacij in tožb umetnikov, kot sta Metallica in Dr. Dre, se je pojavila nova aplikacija za izmenjavo datotek – *KaZaA* je že presegel priljubljenost svojega vzornika in je tudi veliko bolj odporen na tovrstne udarce, saj njegovo omrežje ne deluje po sistemu centralnega strežnika. Nekaj znamenitih glasbenikov, kot so recimo *Oasis* in *Eminem*, so v zadnjih mesecih utrpeli hude udarce, saj so se njihovi albumi pojavili na internetu nekaj tednov ali celo mesecev pred uradnim izidom. S hitrejšimi širokopasovnimi povezavami pa tudi Hollywood več ne gleda na izmenjavo filmov kot na nedolžno igro, saj šefi studiev bentijo nad dejstvom, da se je nekaj velikih uspešnic nekaj dni po izidu pojavilo online.

Nalaganje tovrstnega materiala je seveda protizakonito – umetniki, njihove založbe in njihovi odvetniki trdijo, da gre za navadno krajo. Zato smo ta mesec trenutno situacijo podrobno anlizirali in vam prinašamo mnenje nekaj predstavnikov industrije, tako doma, kot tudi v tujini. Seveda pa trenutno lahko storijo kaj malo, da bi preprečili izmenjavo datotek, tako da na koncu koncev izbira ostaja popolnoma vaša. Jaz vem, da mi po napornem trudu, ki ga vsak mesec vlagamo v sestavo številke, ne bi bilo všeč, če bi se *PCFormat*, ki ga držite v rokah, še pred izidom v PDF ali kakšni drugi obliki pojavil na spletu. Razmislite, ali morda nakup originalnega CD-ja ni tudi nagrada za vašega priljubljenega glasbenika in vaša zahvala za užitke, ki vam jih je omogočil.

Sporočite mi vaše mnenje!
nikola@videotop.si

Nikola

>> MED TOKRATNIMI SODELAVCI

Boštjan Uršič si je tokrat privoščil malce več prehranjevalnih in tekočih užitkov, tako da je bila njegova shujševalna kura postavljena v drugi plan. Drugače pa fant že dober mesec ne spremlja tekmovanja Formule 1, čeprav si je z novim sodelavcem Ivom privoščil malce hazarderstva: stavila sta namreč, da bo naslednje leto do VN Madžarske eden od voznikov Jordana pred Renaultom oziroma obratno. Nagrada? Ogled VN Madžarske in vikend all-inclusive v Budimpešti
ursic@videotop.si

Andrej Potočnik je ta mesec neumorno testiral celo vrsto matičnih plošč, rezultate tega seciranja pa lahko preberete v tokratem supertestu. Na račun nepresparnih noči si sedaj hodi po podočnjakih in renči na vsakogar, ki ga poskusi zbuditi iz večdnevnega dremeža.
potocnik@videotop.si

Boštjan Kranjc je samo za vas ta mesec seciral slovensko online igričarsko sceno. V uredništvu smo celo razmišljali, da bi ga izzvali na igro *Quaka*, a smo po tehtnem razmisleku ugotovili, da to ne bi bila najboljša ideja. In ko se je za slabo idejo izkazal še izziv v nogometu, smo se, z repi med nogami, podredili njegovi veličastnosti.
kranjc@videotop.si

Barbara Banović se je tokrat poigravala z žepnimi računalniki in se še zdaj ne more odločiti, če potrebuje takšno igračko ali ne. Če jo boste uspeli pripraviti do tega, da se loči od online igranja, jo boste mogoče celo lahko ugledali na IRC-ju.
barbara@videotop.si

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih.

22 Zastonj glasba & filmi

TESTI

36 Osnovne plošče
44 Dlančniki
54 DV kamere
72 Medieval: Total War
74 Mafia: City of LH
78 Icewind Dale II

PLUS ...

19 Vsebina diska
28 Kiber-šport
86 Mobilno računalništvo
97 Digitalni video

ZASTONJ GLASBA IN FILMI

(str. 22)

ZAROTA PALADIUM
Razkrivamo načrte za naslednji Microsoftov OS. **(str. 6)**

POSNEMITE FILM
Nasveti za snemanje in urejanje filma na PC-ju. **(str. 97)**

KIBER-ŠPORT
Večigralska cena pri nas in v tujini. **(str. 28)**

PRIPRAVITE SE NA DIGITALNI SPREHOD

(str. 86)

SUPERTEST
10 OSNOVNIH PLOŠČ

(str. 36)

6 NOVICE >>
33 PREIZKUŠENO >>
64 IGRE

62 KAKO ...

- → **Uporabljati** računalnik na poti
- → **Posneti** svoj film
- → **Urejati** video na PC-ju
- → **Particionirati** trdi disk
- → **Spremeniti** videz Windows XP
- → **Gledati** DVD-je, ne glede na regije

6 NOVICE

Značilnosti naslednjega Microsoftovega operacijskega sistema, kako PC-ji poskrbijo, da gasilcem ni dolgčas, nova računalniška mega-trgovina v Ljubljani, kako služiti s svojim PC-jem, širjenje ADSL v Sloveniji, in veliko več ...

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Prvi opis dolgo pričakovane strategije. **(str. 72)**

MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN
So igre dobile svojega Botra? Prinašamo prvi opis. **(str. 74)**

44

53

NAPOVEDI
Igre, na katere čakamo ...

67 The Thing
68 Emperor: Rise of the Middle Kingdom
69 Command & Conquer: Generals
70 Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

OPISI
Igramo jih ...

71 Need for Speed: Hot Pursuit II
72 Medieval: Total War
Activision stvari nikoli ni počel polovičarsko.
74 Mafia: City of Lost Heaven
Take 2 se odpravi v deželo gangsterjev.
77 Delta Force: Task Force Dagger
78 Icewind Dale II
Še en biser RPG ali prodaja na račun stare slave?
79 Industry Giant 2
80 Tactical Ops: Assault on Terror
82 Team Factor
83 Schizm
83 Aliens vs. Predator: Primal Hunt
84 Ponovne izdaje
85 Valhalla Chronicles

STROJNA OPREMA
Trde zadeve

36 Supertest osnovnih plošč
44 Primerjalni test dlančnikov
46 Philips DVDRW228
46 Thrustmaster Tactical Board
48 Samsung 1200NF

48 Abit Siluro GF4 MX440
49 Trdi disk WD
50 Logitech Pocket Digital
50 Sony DRX-120L DVD+RW
51 Asus L3800
51 Gericom 18" LCD
53 Kinyo 5.1 Home Theater R-560
53 Test hladilnikov Zalman
54 Primerjalni test digitalnih video kamer

PROGRAMJE
Orodja in pripomočki

58 Making Waves
59 StarOffice 6.0

60 Primerjalni test internetnih filtrov

OGLAŠEVALCI

Acord-92	43, 44, 54, 108
Adi & Peter	8
Amis.net	76
Antipiratsko združenje	18, 66
ATR Big Bang Mega	vložena
Avtotehna	103
CHS Symantec	2
Eon	33, 82
Florjančič Tisk	92
Harvey & Norman	11
Kastner & Ohler	85
KFM	17
Lancom	57
Medis	30
MK Založba	52
Mlacom	52
Optimedia	32
PC H.and	49
Radio Center	16
Radio Plus	56
Radio Viva	97
Vega	47
VideoToP 13	14
Take 2	107
Zak	92

↘ PLUS

19 Vsebina diska
63 DVD filmi
81 Stare številke
81 Naslednji mesec
96 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Bo Microsoft zavladal vašemu računalniku?

Uživajte v svobodi, dokler še lahko – naslednji Windows bodo morda odločali o tem, kaj lahko in česar ne smete početi s svojim računalnikom.

Kdo je gospodar vašega računalnika? V tem trenutku ste to morda vi – če pozabimo na obskurne klavzule v licenci za *Windows XP* – vendar pa Microsoft pripravlja nov OS, ki bo v bistvu odločal, kaj lahko zaženete, katere datoteke si lahko ogledate in s kom jih lahko delite. Ime zadeve je *Palladium* in trenutne varnostne komponente v primerjavi z njim izgledajo kot igrače za otroke.

Zakaj torej gre? Palladium je Microsoftov doprinos k Trusted Computing Platform Alliance (TCPA), katere vodja je Intel, cilj pa je računalništvo narediti bolj varno in vredno zaupanja. Poglaviten cilj TCPA je implementacija upravljanja z digitalnimi pravicami za PC in medtem ko Intel skrbi za strojni del – čip z imenom Fritz, ki ga bodo najprej spajkali na plošče, potem pa integrirali v procesorje – se Microsoft ukvarja s programskimi komponentami. Rezultat bodo varni PC-ji s sistemi z javnimi in osebnimi ključi, iz katerih bo nemogoče kopirati zaščitene datoteke.

Zaupanje, vredno vaših podatkov

Če bi tako preko interneta kupili album založbe Sony, bi se zgodilo naslednje: Palladium pove Sonyu, da je vaš PC vreden zaupanja, nato pa vam Sony pošlje album, skupaj s ključem, ki ga Palladium odkodira. A če poskušate album predvajati skozi predvajalnik, ki ga Palladium ni certificiral – recimo, da bi radi izdelali kopijo – potem ga Palladium ne bo odkodiral. Še huje pa je, da lahko pošlje sporočilo Sonyu in ga obvesti, da poskušate prekopirati album.

Tukaj je še Mandatory Access Control, s katerim bi lahko organizacije izdajale lastne certifikate, z implementacijo katerih bi bilo na necertificiranem računalniku recimo nemogoče brati *Wordov* dokument ali neko spletno stran in ki bi v teoriji nekaterim silam omogočil, da v trenutku cenzurirajo nekaj, za kar si ne želijo, da si ogledujete.

Certifikat o smrti

Vse skupaj zveni malce preveč Orwellovsko? Microsoft pravi da ne, saj vztraja, da je poglavitni cilj Palladiuma zagotavljanje varnosti in zasebnosti, dodajajo pa še da je vse skupaj še v posvetovalni fazi. Obenem pa je Palladium tehnologija, ki jo lahko tudi odklonite; če je ne marate, vam je ni potrebno vključiti. Seveda pa to ne bo tako preprosto. Če naj bi TCPA in

>> JE STRAH UPRAVIČEN?

Microsoftov nov OS je na poti: tukaj je nekaj razlogov za strah in veselje ...

DIGITALNA GLASBA

Poslovite se od svoje zbirke MP3-jev – da bi zaščitil založbe, vam bo Palladium prav gotovo preprečil predvajanje MP3-jev in vas prisilil, da plačate za certificirane večpredstavnostne formate. Za vsak primer obdržite svoj stari računalnik kot MP3 jukebox.

KREATIVNOST

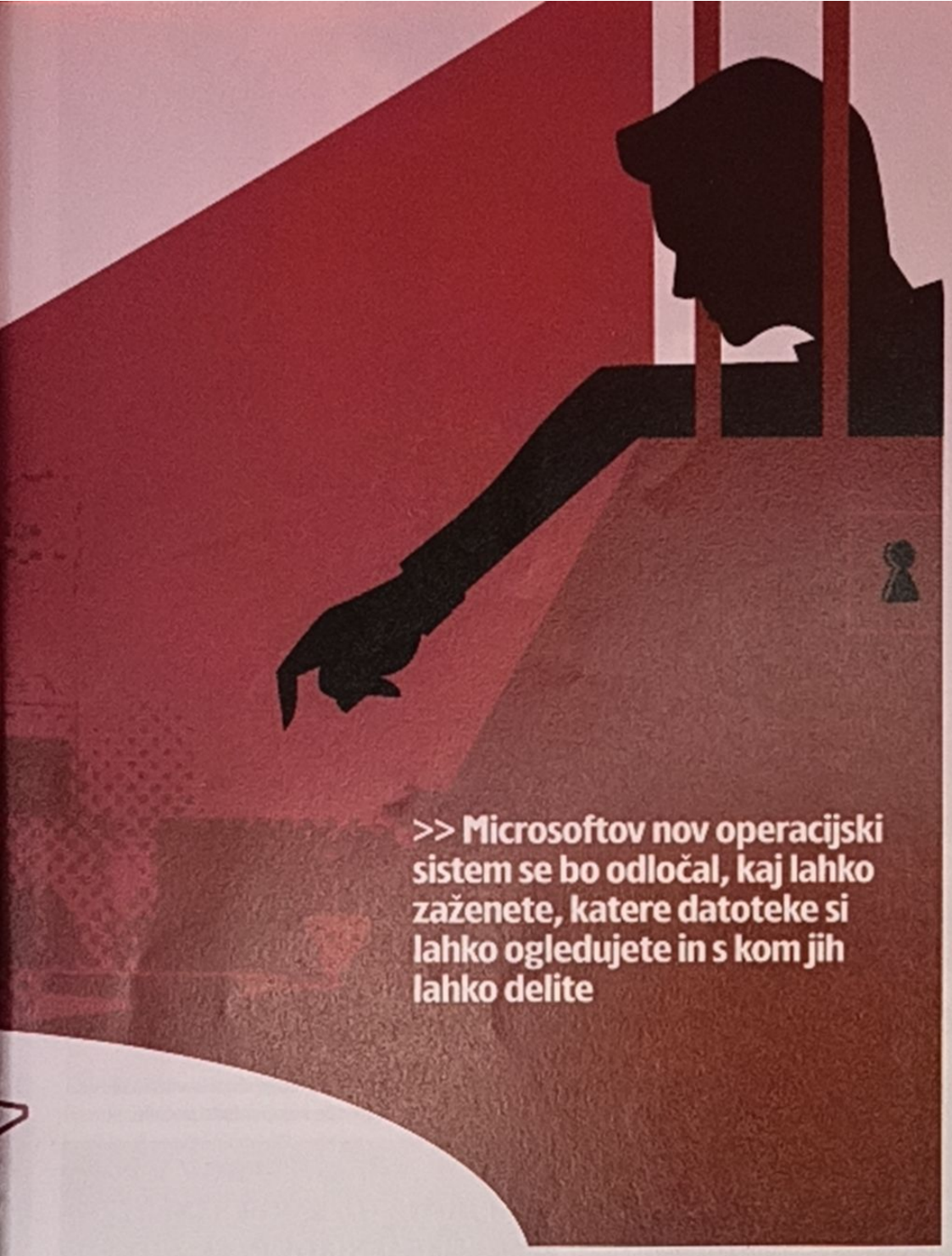
Torej bi raje uporabljali cenejše aplikacije kot drago programje? Izkoristite dokler še lahko. Palladium bi lahko predstavljal smrtni navček za aplikacije kot so Paint Shop Pro in StarOffice in bi vas lahko »prepričal« v nakup Photoshopa in MS Offica.

ZASEBNOST

Kot poudarja Ross Anderson, predstavlja največjo varnost zasebnosti zloraba avtoriziranega dostopa, aplikacije za Palladium pa bi lahko pošiljale sporočila o vsem, kar počnete z njimi. S Pallladiumom bodo Microsoft in prijatelji o vas vedeli veliko več. Jim zaupate?

DOKUMENTI

Shranite svoja jajca v Palladiumovo košaro in če boste do njih dostopali z drugega računalnika, jih ne boste mogli odpreti. Mar pomeni da je z arhiviranjem konec, če lahko do Wordovih dokumentov dostopate le na enem samem računalniku?



>> Microsoftov nov operacijski sistem se bo odločal, kaj lahko zaženete, katere datoteke si lahko ogledujete in s kom jih lahko delite

Palladium uspela, potem se bo moralo na tržišču znajti čim več s Palladiumom podprtega programja. Prepričani bodite, da bodo vsi Microsoftovi izdelki certificirani na ta način, razvijalci pa bodo od te tehnologije imeli velike koristi. Če bodo tako razvili aplikacijo za Palladium, bodo lahko nadzorovali, katero programje lahko odpre vaše datoteke. Če pa se ne boste odločili za Palladium, potem bodite prepričani, da certificiranega programja sploh ne boste mogli poganjati ali pa le-to ne bo delovalo, kot bi moralo.

Kdaj se bo vse to zgodilo? Uradni odgovor je, da se uradna, s Palladiumom certificirana strojna oprema ne bo pojavila še dve ali tri leta, aplikacije pa bodo potrebovale še nekaj dodatnih let. A kot pravi strokovnjak za varnost Ross Anderson, ki na **www.cl.cam.ac.uk/~rja14/tca-faq.html** vzdržuje datoteko z najbolj pogostimi vprašanji in odgovori (FAQ) za Palladium, so elementi TCPA že tukaj. IBM-ov novi Thinkpad T-30 ponuja varnostni podsistem združljiv s TCPA, medtem ko se v Windows XP že nahajajo nekatere značilnosti Palladiuma, še posebej sistem aktiviranja, ki od vas zahteva, da se registrirate, ko nadgradite sistem. Bojte se. **PCF**

NE VKLOPI

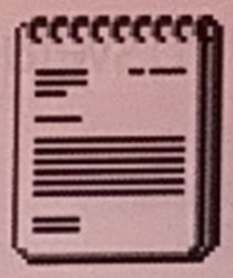
Hej, v čem je trik? Microsoft vztraja, da bo Palladium ob namestitvi izključen in da je odvisen od tega, da ga uporabnik sprejme. Če bodo varnostne mere torej tako drakonske, kot pravijo, potem sistema ne bo nihče uporabljal in bo kmalu odmrl?

AVDIO CD-JI

Če bodo v glasbeni industriji zadovoljni s Palladiumom, se boste lahko poslovili od osovražene zaščite pred kopiranjem. Tako se jim ne bo potrebno ukvarjati s CD-ji, ki jih ne bo mogoče predvajati na PC-ju, saj jih ne bo mogoče skopirati. Sicer pa tega tako ne počnete, kajne?

VERJEMITE REKLAMAM

Komaj sedaj spoznavamo temne plati Palladiuma. Do takrat, ko se bo pojavil, bo verjetno predstavljen kot prijazen in absolutno potreben dodatek vašemu računalniku. Tisti, ki se s tem ne bodo strinjali, bodo označeni za otročaje in paranoike.



Readme.txt

Palladiumu se ni moč zoperstaviti ... ali pač?

Aaaa! Microsoft želi prevzeti nadzor nad mojim računalnikom?
In to te preseneča? Si zadnje čase prebral kakšen licenčni sporazum?

No, dobro. Vendar pa ta Palladium - mar ne gredo nekoliko predaleč?
Odvisno. Vedi, da Palladium ne bo le del tvojega računalnika, temveč zagrajeno področje za certificirane aplikacije.

Vendar si bo Microsoft nedvomno prizadeval, da bo vsaka aplikacija del Palladiuma?
Nedvomno. Pa bomo to prenašali?

Prav gotovo ne.
Torej boš izključil Palladium in uporabljal necertificirane aplikacije? Freeware, shareware in open source programje, ki mu je vseeno glede certifikatov?

Ja, najverjetneje.
Verjetno bodo to poskusili tudi drugi. Torej bo veliko ljudi zbežalo od Microsofta, nastopila bo plima necertificiranega programja in z Microsoftovo dominanco na trgu bo konec.

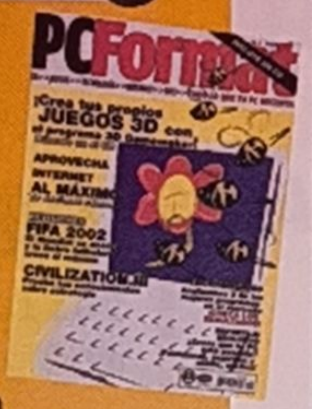
Pišuka, prav imaš! To je odlična novica!
Ne bodi neumen. TCPA in Palladium nam bodo vsilili na tako privlačen način, da ga bodo vsi z veseljem sprejeli.

Oh. Torej bo Microsoft res prevzel nadzor nad mojim računalnikom?
Kaže tako. Žal mi je.

Microsoft vsem podjetjem svetuje, naj se pri svojih

PCF Po svetu!

Ta mesec: PCFormat Mehika



PCFormatovega imperija ne zaustavijo niti oceani. Ta mesec vam predstavljamo *PCFormat Mexico*, priročen 64-stranski pamflet. Ariba, ariba!

Naslovnica

¡Mierda santa! Shizofrenično sestavljena naslovnica s sliko medu in čebel, v slogu slike ustvarjene z voščenkami, je pustila naše fante v DTP studiu brez besed za nekaj ur – kar gotovo pomeni, da je precej revolucionarna?

Pisci

Založnik našega bratranca iz Srednje Amerike izdaja tudi številne revije, namenjene PlayStationu. »Ste ujeti? Odrešite se s svojim vodičem za PlayStation!« In temu dodajajo: »Ne boste jih izgubili.«

Kosmate roke

Mehiški bralci se gotovo praskajo po glavah in poskušajo zakapirati šalo o kosmatosti rok člana angleškega uredništva *PCFormata*, Iana Harrisa, ki se je prebila skozi prevajanje iz angleščine v španščino.

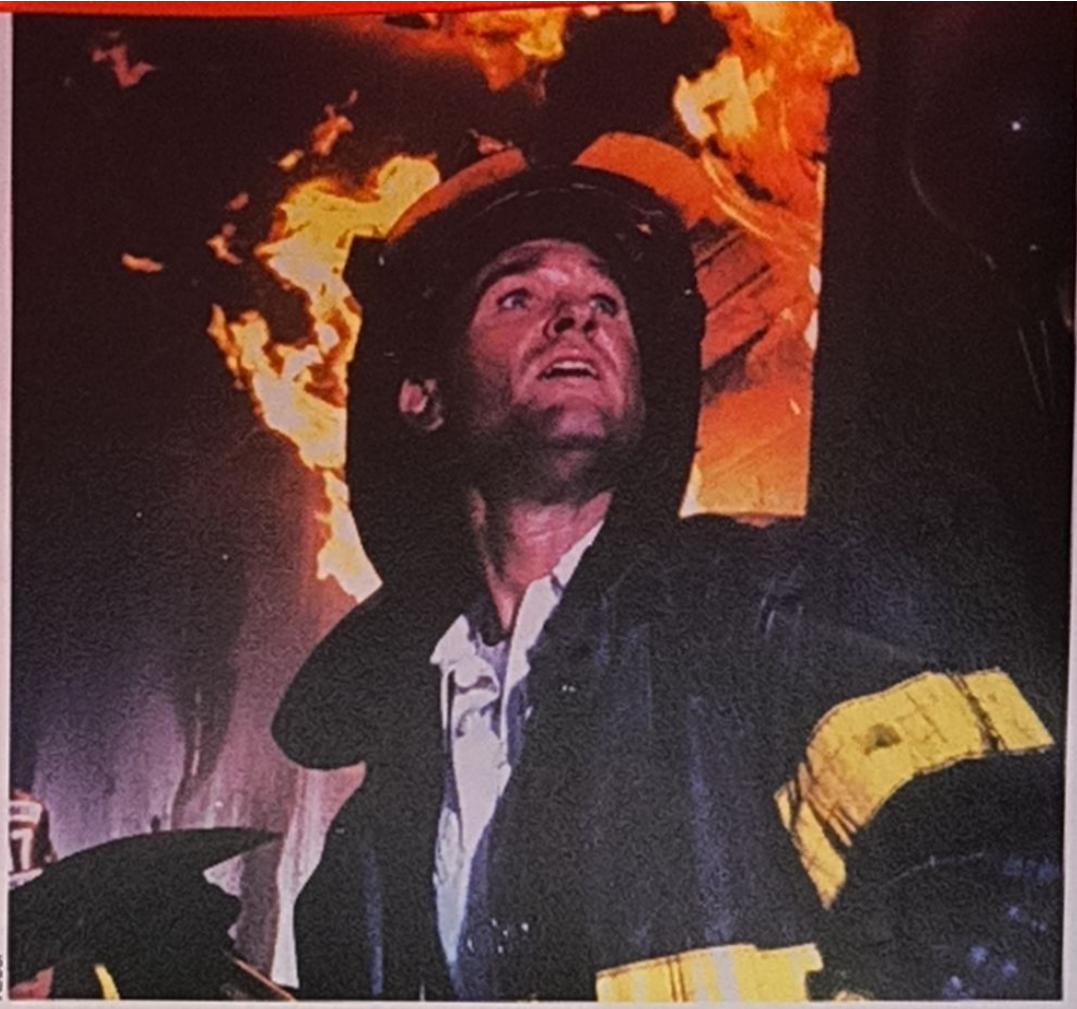
STRAN MESECA

XmailY.com

Vas grabi paranoja? Ostanite anonimni ...

XmailY vam bo omogočil brezskrbno pošiljanje anonimnih groženj in strahopetno anonimno izražanje nesmrtne ljubezni. Za razliko od podobnih storitev, je ta popolnoma brezplačen – vse kar morate storiti je, da vpišete sporočilo in prejemnikov elektronski naslov in sporočilo je poslano takoj in anonimno. Če želite prejeti odgovor na svoj elektronski naslov, ga boste seveda morali vpisati, v nasprotnem primeru pa prejemnik ne bo nikoli izvedel, kdo ste. Če pa vam tudi to ni dovolj, lahko postavite tudi anonimni forum ali klepetalnico.

www.xmaily.com
www.hushmail.com
http://anonymous.to



Kobal

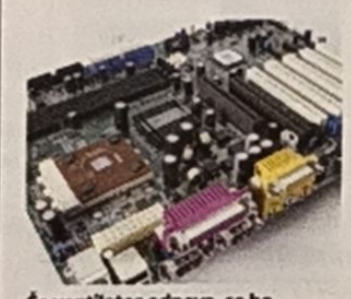
Preprečite ogenj

Zakaj so prašni PC-ji najboljši prijatelj ognja.

Londonska gasilska brigada je izdala poročilo, v katerem pravijo, da nezanesljivi procesorski ventilatorji kar kličejo ogenj v vaše stanovanje ali pisarno. Pravijo, da so PC-ji letos povzročili najmanj tri požare – vzrok pa je bil v odpovedi delovanja ventilatorja. Ko ventilator odpove sodelovanje se lahko procesor hitro zagreje do 300° C in vžge krpe prahu, ki so se nabrale v ohišju. Požar lahko preprečite tako, da redno čistite notranjost PC-ja in investirate v zanesljiv ventilator. Večina sistemov se prodaja s cenenimi ventilatorji, ki ne trajajo tako dolgo kot računalnik, in čeprav boste ponavadi pred njihovo odpovedjo slišali čudne zvoke, ne boste vedno razumeli opozorila. Na srečo pa imamo tudi dobro novico: ko vaš procesor vžge prah v ohišju, v večini primerov ogenj dogori, še preden se prebije skozi kovinsko ohišje. Seveda pa bodo vaše komponente pečene.

>> DOBRO ZAPEČENO, PROSIM

Kaj storiti, da preprečite PC pirotehniko?



Če ventilator odpove, se bo procesor pregrel. Najslabše, kar se lahko zgodi je, da Windows zmrznejo in izgubite podatke, na katerih delate ...

... če na obzorju ni praha. Pregret CPU lahko doseže visoko temperaturo in ob suhih prašnatih delcih zaneti manjši ogenj.

Raje porabite denar za boljši ventilator. Zalmanovi hladilniki, ki jih testiramo na strani 53, so precej dobra izbira.

NAJ BO DELO ZABAVA

Služite denar s svojo opremo – tisoči to že počnejo.

eBay Power Seller

www.ebay.com

Nekateri prodajalci na eBayu služijo toliko denarja, da avkcijska hiša daje tistim, ki obračajo več kot 2.000 dolarjev mesečno, brezplačno zdravstveno zavarovanje. eBay sicer to počne popolnoma prostovoljno, vendar zaenkrat žal še ni znano, če bodo to storitev razširili iz Amerike v Evropo.

Pro igralec

www.sujoy.com

Profesionalni igralci, kot je Sujoy Roy, plačujejo svoje položnice z igranjem prvoosebnih strelskih iger. Veliki turnirji, kakršen je Cyberathlete Professional League, imajo nagradne sklade do 150.000 dolarjev, dandanes pa največ denarja prihaja od sponzorjev. Sujoy trenutno prejema lepo plačilo, da uporablja posebno miško, namenjeno igram.

Profesionalni pustolovec

www.ultimaonline.com

Kar nekaj igralcev spletnih iger RPG se skozi življenje prebija s prodajo navideznih predmetov iz igre. Orožja in ščiti so njihov kruh in so vredni okrog 20 dolarjev, večji predmeti pa lahko stanejo tudi tisoč in več. Pred kratkim je prodajalec za nek grad v *Ultimi Online* iztržil več kot 1.000 dolarjev (250 slovenskih tisočakov).

Dekleta s kamero

www.girl2.com

Nekatere najstnice obračajo mastne denarce tako, da v svoje sobe postavijo spletne kamere. Njihovi dnevniki, posnetki in fotografije pritegnejo na tisoče oboževalcev, pa četudi je preluknjan popek najbrž najbolj eksplicitna zadeva, ki jo lahko vidite. Dekleta nato v trgovinah, kot je Amazon.com, sestavijo svoje sezname želja in najbolj zagreti oboževalci jim lahko preko teh pošiljajo darila v zameno za bolj "osebne" fotografije.

Googlov raziskovalec

answers.google.com

Radi uporabljate Google? Morda vam bo všeč neodvisnega spletnega raziskovalca. Google Answers vsebuje na stotine vprašanj (»kako pogosto pelje trajekt iz Tangierja do Gibraltarja?«), ki čakajo na vašo rešitev. Odgovor na podobna vprašanja vam lahko prinese med 500 in 40.000 SIT.

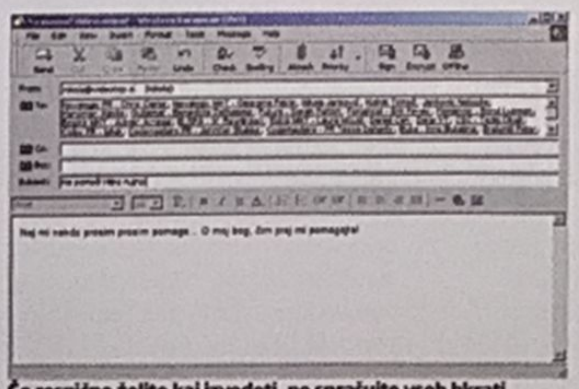
Linija za pomoč

www.keen.com

Če ste s pogovorno angleščino na ti, lahko preko Keen.com ustvarite telefonsko linijo za pomoč. Odločite se, kakšne nasvete boste dajali – ljubezenske nasvete, pomoč pri vrtnarjenju, nakupovalne nasvete ali napovedovanje prihodnosti – in postavite svojo ceno. Keen povezuje spletne deskarje na vaš telefon in kličočim zaračunava na minuto. Zneski so precej različni.

Skupinski elektronski naslovi ne delujejo

Zato ne spamajte svojih prijateljev.



Če resnično želite kaj izvedeti, ne sprašujte vseh hkrati.

Več ljudem, kot pošljete elektronsko sporočilo, manjša je možnost, da bodo odgovorili. Zadeva je sicer precej logična, ampak sedaj imamo dokaz za to. Greg Barron iz Technion Inštituta v Izraelu, je na Yahooju postavil naslov kot potencialna študentka Sarah Fieldman. Nato je razposlal(a) sporočila 240 študentom in zaposlenim na inštitutu, da bi se pozanimala v zvezi s študijem biologije. Nekateri so sporočilo prejeli s še štirimi drugimi naslovi v polju "Za", drugi pa sami. Od osamljenih prejemnikov, jih je na sporočilo odgovorilo 74 odstotkov, medtem ko je od skupinskih prejemnikov le polovica kliknila na "Odgovori". Skoraj tretjina posameznih prejemnikov je poslala nazaj zelo koristne odgovore, v primerjavi s 16 odstotki skupinskih prejemnikov. »Vsak od teh ljudi je lahko predvideval, da bo pomagal kdo drug,« pravi Barron. Najboljši način, da si zagotovite odgovor, je da elektronska sporočila pošiljate ljudem posebej ali pa da uporabite polje BCC in zakrijete večkratne naslove. Raziskava pa ni zajela drugega problema skupinskih elektronskih sporočil – združevanje nezdružljivih skupin prijateljev. Če zastavite vprašanje vsem v svojem adresarju, tvegate, da bodo pivski prijatelji pričeli s komaj pismenimi odgovori bombardirati vaše sodelavce in sorodnike, tako da bodo kliknili na "Odgovori vsem". Prav tako pa tvegate, da vas bodo spletno osveščeni prijatelji gledali s posmehovanjem, potem ko bodo ugotovili, koliko Hotmail naslovov je v vaših kontaktnih naslovih. Ah, spletno življenje ni bilo nikoli lahko.

dnevnik

Datumi, ki vas bodo pretresli v naslednjem mesecu

Apple Expo

(14. september)

Če se nahajate v Parizu, se oglasite in premerite Applovo ponudbo. Preprečite pripombe "oboževalec Billa Gatesa" tako, da se boste čudili nad najnovejšimi vizualnimi dosežki iMaca.

Rockovske obletnice

(18. september)

Jimi Hendrix se je odjavil na ta dan pred 32 leti. September je prav tako pravi mesec za rockovske rojstne dneve: Bruce Springsteen, Meat Loaf in Brian Ferry so med legendami, ki se bodo ta mesec sklanjali nad svečkami na torti.

Battlefield 1942

(20. september)

Če niste naš najstarejši bralec, niste imeli priložnosti izkusiti originalnih spopadov, zato si poiščite svojo dozo bojevanja v tej igri. *Battlefield 1942* je ekipna strelska igra, ki kombinira najboljše dele *Medal of Honour* in *Operation Flashpoint*. Demo je na disku, opis pa pričakujemo naslednji mesec.
www.ea.com

Rojstni dan Bilba Bisagina

(22. september)

Tolkienov junak se je rodil na ta dan, leta 1299, če je verjeti "Shire Reckoningu". Zavrtite svoj DVD *Gospodar Prstanov* še enkrat, da proslavite ...

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

(27. september)

Ultimativna kitajska večerja ali le navadni spomladanski zavitki? Preverite napoved na strani 68 ali pa počakajte na naš opis v naslednji številki.

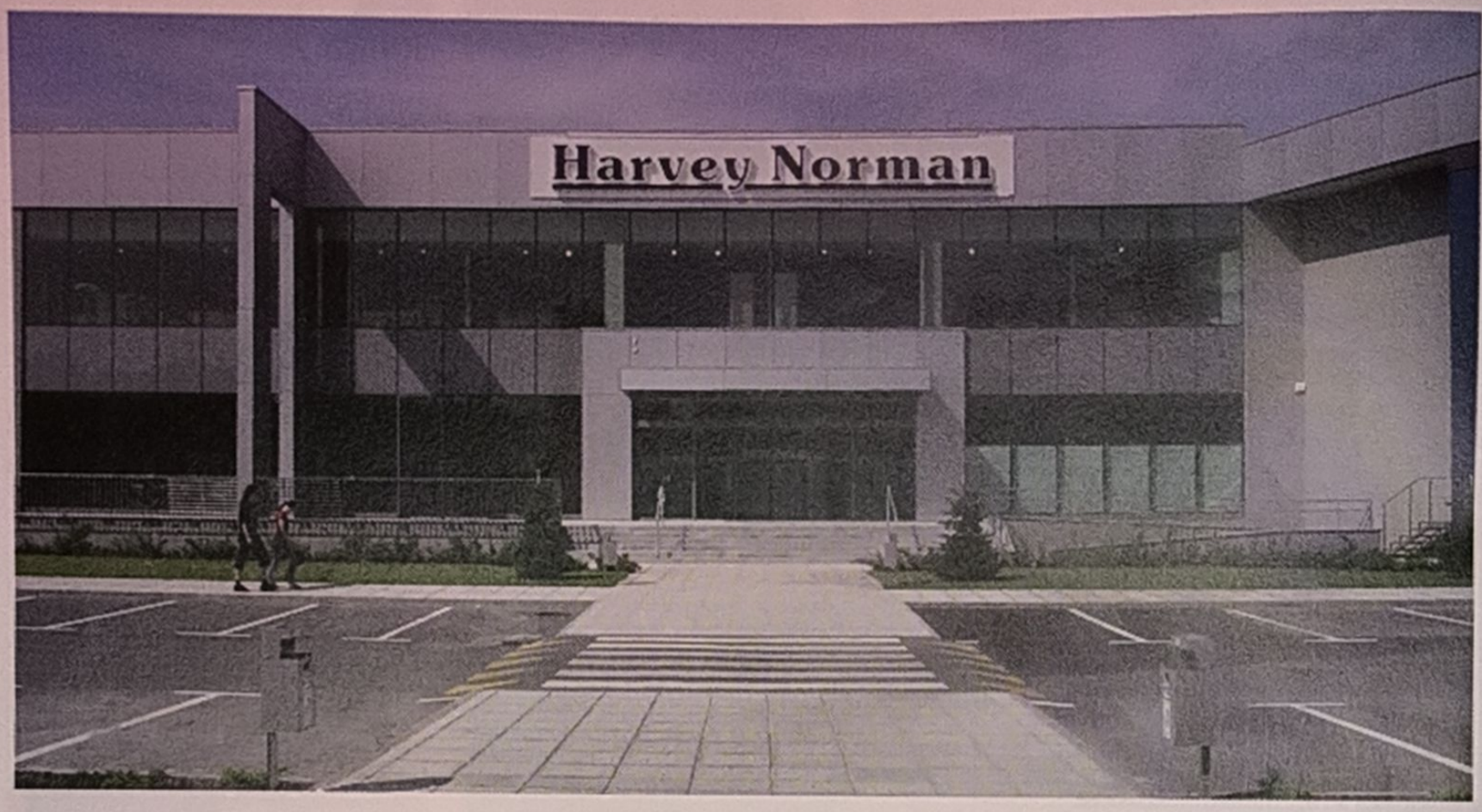
PCFormat

(1. oktober)

V nabiralniku boste našli novo številko *PCFormata*, ki bo prinesla nove ekskluzivne celotne različice programov, da sploh ne omenjamo številnih člankov, posvečenih varnosti vašega PC-ja. Odlično, kaj?

PCFormat

Prvo elektronsko sporočilo le leta 1972 poslal Ray Tomlinson. Njegova ideja je bila tudi, da bi z znakom "@" ločili ime uporabnika od imena računalnika.



V Evropo prek Slovenije

Se sprašujete, zakaj avstralski milijarderji prihajajo ravno k nam?

Slovenijo v svetu poznajo kot državo z lepo naravo, odprtimi ljudmi, žal pa se recimo ne moremo pohvaliti s tisočletno državnostjo. Tudi Avstralija je relativno mlada država, vendar za razliko od nas velja za računalniško močno razvito, kjer ne poznajo težav s širokopasovnimi komunikacijami, kot na starem kontinentu; mar ni zanimivo, da sta obe nekdanji evropski koloniji – ne pozabite na ZDA – tehnološko prehiteli svojo mater?

Harvey & Norman – mar ne zveni kot Ben & Sheila? Toda pozabite na zaostale goščavarje, k nam namreč prihaja največji večpredstavnostni center v tem delu Evrope. V ljubljanskem BTC-ju se bo v prvi polovici septembra odprl Harvey & Norman Trading, kjer bo na 10.000 kvadratnih metrih mogoče dobiti vse, od pohištva, do najsodobnejših digitalnih kamer. Pred otvoritvijo so nam razkazali večpredstavnostni oddelek – le-ta obsega kar 1246 kvadratnih metrov, na njem pa se bodo bohotile računalniške komponente in konfiguracije, digitalni fotoaparati, kamere, zasloni – skratka vse, kar potrebujemo za sestavo računalnika in delo z njim. V prodajalni bo mogoče kupiti tudi celoten izbor programske opreme, od Microsoftovih operacijskih sistemov in pisarniških paketov, preko programov za obdelavo grafike, pa do iger za najmlajše. Čeprav bo večina takoj pomislila na Media Markt, lahko takšne primerjave opustite, saj bo vse skupaj predstavljeno z glamuroznim slogom, preizkušanjem potencialnih nakupov kar v trgovini sami, obenem pa bodo poskrbeli za strokovno podkovano tehnično pomoč. Ob nakupu računalnika boste lahko kar na mestu sklenili pogodbo s SiOL-om za širokopasovno povezavo, v kolikor pa vas bo zanimalo, kako vsa stvar "šiba", boste lahko svoj digitalni Ferrari preprosto povezali z eno od vtičnic v njihovem preizkusnem centru.

Okej, sedaj vas bo večina malce postala, nagrbančila čelo in porekla: "Vse lepo in prav, toda govorimo o 2-milijonskem narodu z ne preveč zavidljivo ravnijo kupne moči. Kako za vraga pa si mislijo Avstralci sploh povrniti stroške, kaj šele skovati dobiček?" Vidite, prav takšno razmišljanje nam nameravajo aussiej izbiti iz glave, kajti Slovenija je menda eno bolj perspektivnih tržišč v razvoju, obenem pa je zaradi strateške lege dobra izhodiščna točka za pohod na ostali del vzhodne in srednje Evrope. Računalniški "shopping" na sončni strani Alp torej postaja očitno še boljši, kot doslej.

>> NATURALIZIRANI AVSTRALCI

Ker nas je zanimalo, kako izgleda Avstralec izven bara, smo se srečali z direktorjem Glenom Normanom in vodjo računalniškega oddelka Benom McIntoshem.

Gospoda Norman in McIntosh v prijateljskem objemu. Bosta tako prijazna tudi do konkurence?

PCF: Kaj vas je motiviralo, da ste se odločili svoj prvi center v Evropi postaviti prav v Sloveniji?
GN: Direktor Harvey & Norman, gospod Gerry Norman je še v času nekdanje Jugoslavije navezal stike z nekaterimi vašimi podjetji, kot sta Gorenje in Slovenijales. Čeprav se mu je vaša dežela zdela prečudovita, je dolgo okleval, da bi kakšno od svojih trgovin postavil pri vas, vse dokler leta 1999 nismo popustili pod pritiski in pričeli raziskovati tukajšnjo sceno. Tedaj smo kupili zemljišče, ki je že samo danes vredno 25 % več kot tedaj. Menimo, da ima Slovenija odlično geografsko lego, obenem pa ste Slovenci zelo prijazni ljudje in vas tehnološke stvari navdušujejo (*Ben: "Da sploh ne omenjam, da imate najlepše ženske na svetu!"*)

PCF: Se ne bojite že uveljavljene konkurence, kot je recimo Big Bang?
GN: Poglejte, če bi se tega bali, potem se ne bi odločili, da se širimo na Novo Zelandijo ali v Singapur, kjer je že obstajala močna konkurenca lokalnih verig. A tako kot tam, nameravamo tudi vam ponuditi nekaj novega – torej stoodstotno upravičiti pričakovanja kupcev in jim za njihov denar ponuditi največ. Samo dajte nam priložnost, da se izkažemo.

PCF: Pa se vam ne zdi, da prodor internetnih prodajaln ne predstavlja navčka za klasične prodajalne?
BM: Ne, to nam govorijo že toliko let in poglejte, ljudje še vedno najraje kupujejo v klasičnih trgovinah, kjer si lahko izdelek ogledajo, prodajalca povprašajo za nasvet in vzpostavijo oseben stik. Tega vam neosebno nakupovanje preko računalnika preprosto ne more nuditi.

KMALU

Harvey Norman

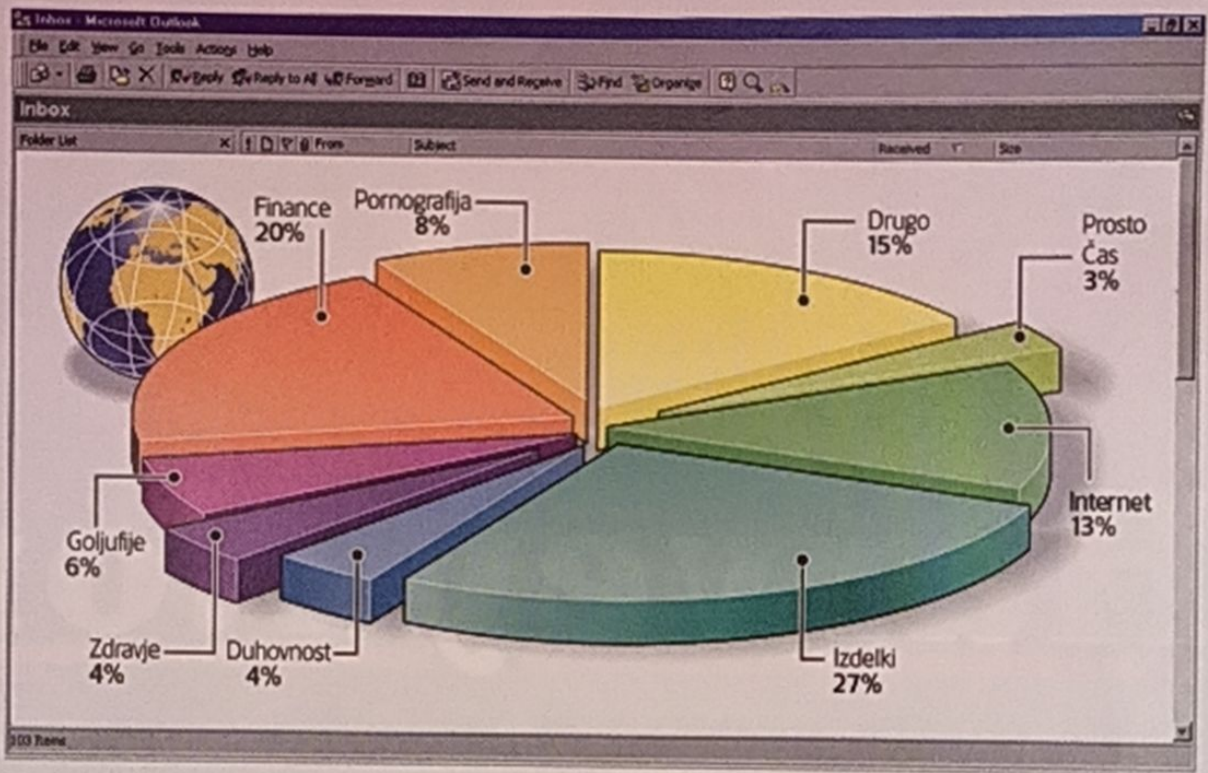
NAJVEČJI
VEČPREDSTAVNOSTNI
CENTER
PRI NAS

Premlete številke

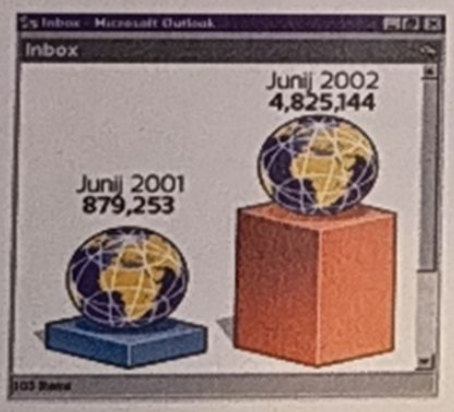
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

NEVZDRŽNI SPAM

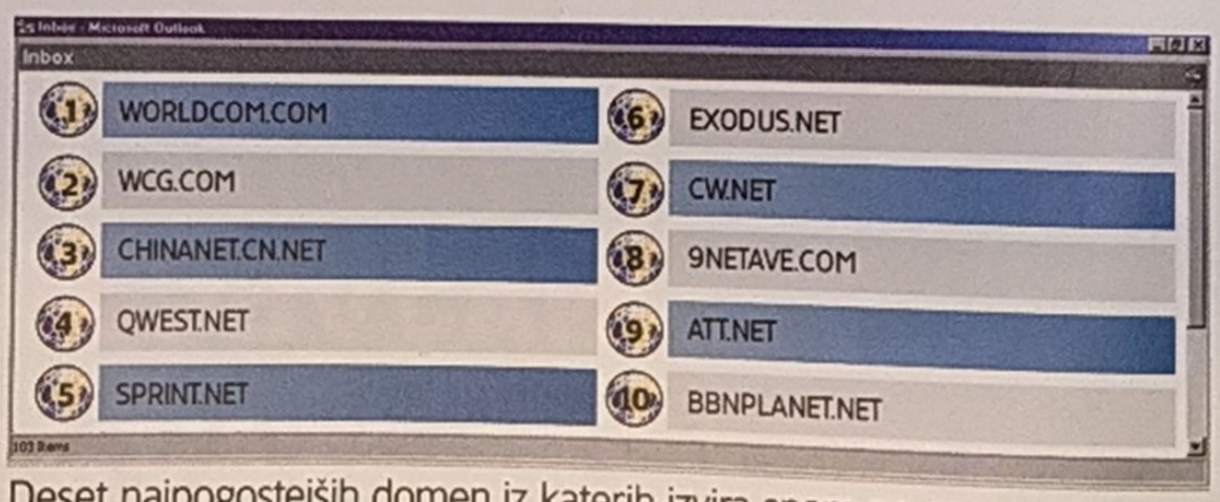
Mar spam uhaja izpod nadzora? Avtorji prvega programa za elektronsko pošto, *sendmail*, že mislijo tako. Eric Allman meni, da so uporabniki elektronske pošte sredi »eksplozije spama« in če se bo problem stopnjeval, se bodo ljudje enostavno odrekli elektronski pošti. Predlaga, da bi bilo kaznovanje pošiljateljev takšne pošte edini način za zajezitev plime spama, vendar so pravne tožbe pravzaprav slepi naboji – spam prihaja od vsepovsod po svetu, pošiljatelji pa za svoje opravilo pogosto uporabljajo računalnike drugih ljudi. Nov servis z imenom *Cloudmark* se zdi najboljša rešitev: gre za dodatek za *Outlook*, ki v program vstavi gumb »block«. Ko dobite spam, ga s *Cloudmarkom* sesujete in ko bo enako storilo dovolj ljudi, bo ta pošta označena za spam in bo blokirana v celotnem poštnem sistemu.



Kaj oglašujejo pošiljatelji spama



Število spam sporočil na dan po svetu



Deset najpogostejših domen iz katerih izvira spam po spamcop.com

Podatki IMDB.com in BoxOfficeGuru.com

↑ DOBER MESEC

↗Širokopasovne povezave

Potem, ko SiOL že lep čas slovenskim uporabnikom ponuja dostop ADSL, je storitev ta mesec pričel tržiti tudi drugi največji ponudnik internet storitev pri nas, Arnis.net. Konkurenca je vedno zdrava, čeprav ponudniki interneta že dalj časa namigujejo, da ima SiOL zaradi zvez s Telekomom pooblaščen status.

↗Tržišče tehnologije

Dellove napovedi za 2. četrtletje so zrasle na 8,3 milijarde USD, kar je za 9 odstotkov več kot v enakem obdobju lani. Tudi Yahoo! se je vrnil v črne številke, potem ko se je več kot leto in pol cvrl v finančnem peklu – sedaj kuje dobiček. Je to začetek preobrata? No, bodimo previdni.

↗Procesorji

Novi Pentium 4 s taktom 2,8 GHz bo izšel prej, kot smo pričakovali. To pomeni, da bi lahko do konca leta učakali procesor s taktom 3 GHz. Ta poteza bi lahko tudi pomenila, da bi šibkejšim Pentiumom 4 padla cena, AMD pa bo prav gotovo odgovoril z novimi kebri.

↓ SLAB MESEC

↙AudioGalaxy

AudioGalaxy je julija po tožbi ameriške diskografske zveze skoraj propadel. Podjetje za izmenjavo datotek se je s tožniki sporazumelo izven sodišča, tako da je moralo članom zveze plačati astronomsko odškodnino. AG mora sedaj imeti pisno dovoljenje vsakega izvajalca, preden njegovo glasbo uvrsti na svoj servis za satelitsko snemanje.

↙Pomnilnik

Že spet je poskočila cena pomnilniškim modulom DDR. Viri iz industrije za skok krivijo pomanjkanje delov v proizvodnji, medtem ko drugi opozarjajo, da bi lahko pomanjkanje trajalo še naslednja dva meseca.

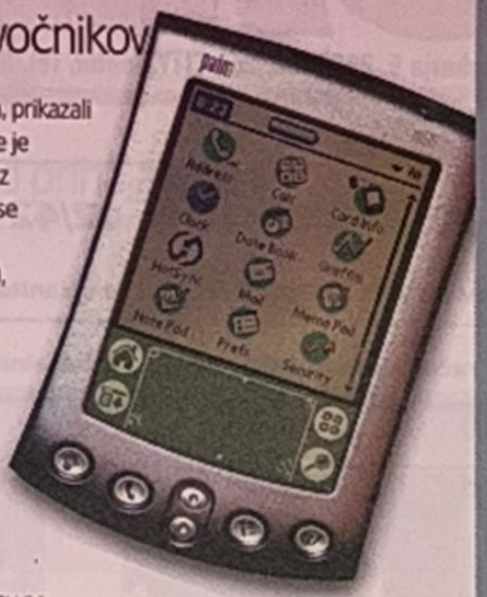
↙Microsoft

Kar zadeva napake v varnosti, je to bil peklensko slab mesec za Microsoft. Virusna elektronska pošta lahko povzroči sesutje enkripcijskega sistema PGP, ki je vključen v *Outlook*, kar pošiljatelju potencialno omogoča prevzem nadzora nad sistemom. Resna stvar ...

NEVIDNI ZVOČNIKI

Panasonic se želi znebiti klasičnih zvočnikov

Zahvaljujoč najnovejšemu Panasonicovemu izumu, bodo računalniški zasloni, mobilni telefoni in dlančniki v prihodnosti lahko občutno manjši. Gre za nove prozorne zvočnike, ki se namestijo pred sam zaslon in tako omogočijo manjšo velikost naprave ali večji zaslon in dodatne značilnosti. Zvočnik deluje s pomočjo zračnega pritiska, ki vibrira celotno zadevo in v bistvu celoten zaslon spremeni v zvočnik. Panasonic je na tehnologiji delal precej dolgo, ta mesec pa so jo prvič prikazali javnosti ter sporočili, da ne bodo sami izdelovali novih zvočnikov, temveč bodo tehnologijo prodajali zainteresiranim proizvajalcem raznovrstnih naprav. Prvi mobilni telefon s tovrstno tehnologijo bo kmalu naprodaj na Japonskem, prikazali pa so tudi dlančnik, ki se je sestojal skorajda samo iz zaslona (kakovost slike se zaradi zvočnika pred zaslonom ne spremeni), mobilni telefon pri katerem je zvočnik prekrival celoten zaslon in 15-palčni televizijski sprejemnik. Panasonic je povedal, da je to tudi skrajni domet njihove tehnologije, saj zvočnikov ne bodo mogli vgraditi v večje zaslone.
www.panasonic.com



Prozorni zvočnik ne bo preprečil brezhibnega delovanja zaslonov, občutljivih na dotik.

IŠČITE VESOLJCE

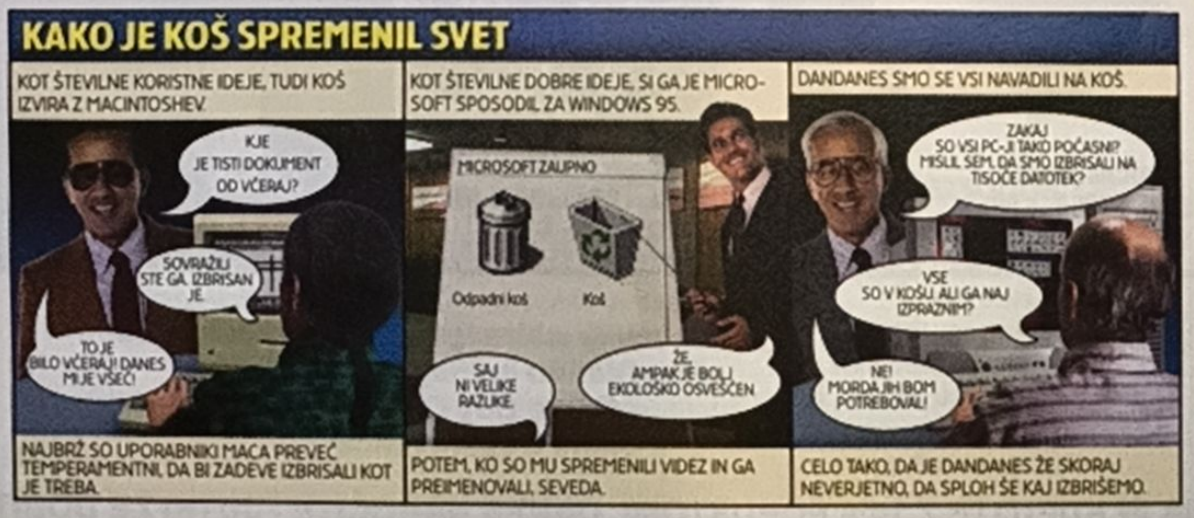
Priložnost, da svoj računalnik pošljete tja, kjer še ni bil nihče.

Morda se kdaj ozrete po zvezdah in se sprašujete, ali smo res sami v vesolju? Glede na to, da je samo v naši galaksiji več kot 300 milijard zvezd, bi bila prekleta potrata prostora, če bi to bilo res. Če ne želite torej sedeti križem rok in želite pomagati pri iskanju signalov, ki bi jih lahko poslala druga inteligentna bitja, se lahko pridružite projektu SETI@Home in tako zaposlite svoj brezdelni PC. Projekt sicer ni najnovejša novica, saj se mu je doslej že pridružilo več kot štiri milijone uporabnikov PC-jev po svetu, ki so namestili program za preračunavanje podatkov, ki ga PC poganja med prostimi cikli. V bistvu sploh ne boste opazili, da je tam. Povežite se na spodnji naslov, vpišite nastavitve in pomagajte SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) projektu, da analizira več kot 35 Gb podatkov dnevno, kolikor jih zabeleži največji svetovni radijski teleskop v Arecibo observatoriju v Puerto Ricu. Tudi če vas življenje izven Zemlje ne zanima, lahko koristno zaposlite svoj PC. Kaj pravite na iskanje zdravila za rak? Namestitev je preprosta, vaša edina skrb pa je spomniti se svojega uporabniškega imena in gesla – povežite se na http://members.ud.com/download/gold in naložite krajši programček.

ALI STE VEDELI?

Svoje geslo za dostop do PC-ja in interneta bi morali spremeniti vsaj enkrat mesečno in tako preprečiti zlorabo, če je verjeti podjetju Egg. Raziskava uporabe spletnega bančništva je razkrila, da več kot polovica uporabnikov PC-jev nikoli ne spremeni svojega gesla za dostop do svojih bančnih računov in drugih pomembnih podatkov, ali pa izberejo hitro ugotovljiva – nekateri si celo zapišejo gesla na papirčke, ki jih nato prilepijo na monitor. Pri Eggu priporočajo, da so gesla dolga vsaj osem znakov in da za različne spletne strani uporabljate različna gesla. Prav tako se izogibajte osebnim podatkom in nikoli jih ne zapišite nikamor.

KAKO JE KOŠ SPREMENIL SVET



sporna točka

Abit se k nam vrača v veličastnem slogu. Kako bo na izziv odgovoril Asus?

Dobrodošli nazaj, Abit.

Se spomnite tistih lepih časov, ko so Abitove plošče veljale za najboljše in nasploh najbolj navijalske stvarce na planetu? No, pravljica je nekako trajala do uveljavite nabora čipov VIA KT133A, ko so fantje »pozabili« izdati popravek, ki bi nabor KT133 prepričal, da tudi v resnici podpre hitrost vodila 133 MHz. Vrli Abitovci so tedaj porekli, da proizvajajo tak razpon plošč, da si naj tisti, ki si želijo omenjene podpore pač omislijo kakšno drugo (dražjo) ploščo iz njihovega prodajnega asortimenta. Tedaj je nastopil anno domini Asus et MSI, toda Abitov slovenski zastopnik nas je s prijetnim kosilcem v restavraciji Zmajev vrt poskušal prepričati, da se Abit spet splača nabaviti.

In res, samo poglejte si rezultate tokratnega Supertesta, kjer Abitova plošča za AMD-jeve procesorje dominira. Nasploh se namerava Abit bolj posvetiti prijaznosti do uporabnika, menda pa naj bi tudi spustili cene, kar nas vsekakor najbolj zanima. Če še niste slišali za ploščo Abit IT7, potem naj vam povedo da gre za vrhunec razvoja kar se tiče dodatkov (6 USB 2.0 vrat, dva FireWire vmesnika) ter neverjetna možnost navijanja. Zadevo sem sicer že stestiral, vendar poslastico hranimo za naslednjo številko. Dobrodošel nazaj, Abit.IBM, svoj čas največji izdelovalec PC-jev na svetu, zadnje čase pa gospodar oblikovanja, se je odločil, da bo kmalu po dveh letih ubil NetVisto Series X, PC-jevsko različico iMaca, torej spojitev računalnika in 15-palčnega PC zaslona. Pri IBM-u pravijo, da se je zadeva sicer prodajala po pričakovanjih, a enake uspehe dosegajo s komponentnimi računalniki, zato odločitev zanje ni bila posebej težka. Podobno se godi tudi Applu, ki sprva ni zmogel izdelati dovolj iMacov, da bi zadovoljil povpraševanju, sedaj pa se dogaja prav nasprotno in se njihova skladišča utapljajo v neprodanih iMacih, podjetje pa je objavilo precej negativne poslovne rezultate.

Najbolj pogosto geslo v računalniških sistemih na svetu je "password".

VideoToP 13

www.videotop.si

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

NOVA POSLOVNA ENOTA

MULTIMEDIJSKI CENTER

Center Mercator, Prušnikova 12, Maribor, tel.: 02/42-00-200

VIDEOTEKA >>Velika izbira filmov na VHS in DVD, brezplačna včlanitev, ugodnosti pri izposoji, zagotovljen parkirni prostor

MULTIMEDIJA >> Velika izbira računalniških in video iger, računalniška dodatna oprema, nadgradite svoj računalnik, itd...

HIT igre:

Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT

Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT

Delta Force: Task Force
Cena: 6.590 SIT

Worms Blast
Cena: 7.490 SIT

Capitalism II
Cena: 8.990 SIT

Jedi Knight II: Jedi Out.
Cena: 10.990 SIT

Morrowind
Cena: 10.490 SIT

Cenejše igre. Igre že od 2.590 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Top Gun Fox 2 Pro USB
Cena: 7.990 SIT

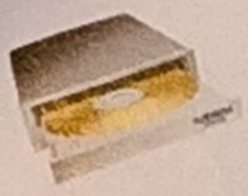
Firestorm Digital 2
Gamepad
Cena: 3.590 SIT

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

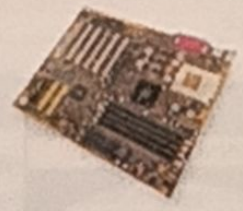
Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema



CD-RW Lite On
40/12/48
Cena: 20.900 SIT

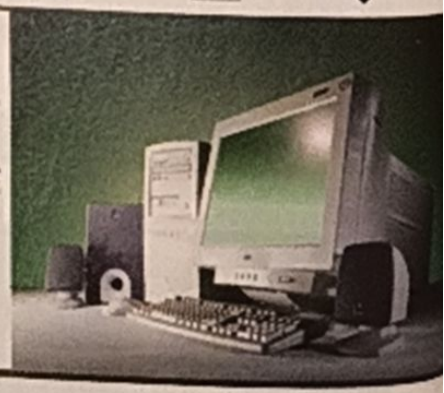
Innovision Ge Force 4
Mx440 TV OUT
Cena: 23.900 SIT



Matična plošča
ELITE K7S5A + SB
Cena: 19.100 SIT

Zvočniki že od
Cena: 2.900 SIT

Hladilniki:
Volcano 7+.... 6.900 SIT
Volcano 6 Cu..... 3.200 SIT
Crystal Orb.... 2.400 SIT
Zalman CNPS 5100..... 7.900 SIT



KUPON - KUPON

S tem kuponom vam odnbrimo brezplačno izposojo 1 videokasete ali DVD filma.

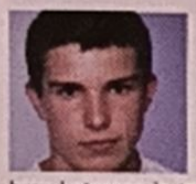
Na zalogi tudi velika izbira iger in pripomočkov za:
- PlayStation in PlayStation 2
- Game Boy Color
- Game Boy Advance

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

PCFormat dosje

ADSL PRI NAS

Tomaž Bartolj zadovoljno kima nad prihajajočimi širokopasovnimi časi.

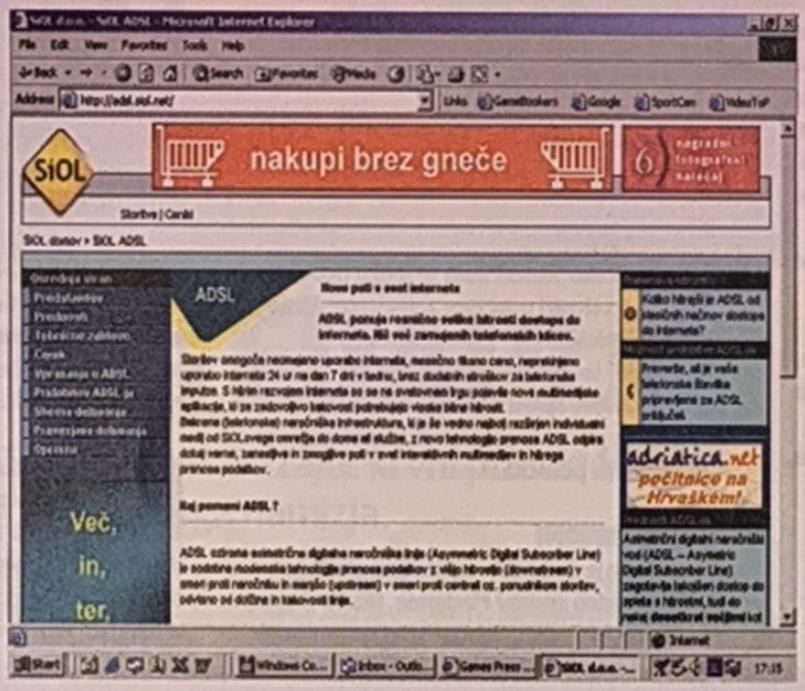


Še ne dolgo nazaj je ADSL veljal za razkošje, sedaj pa že postaja standard, brez katerega je težko shajati. Na tem področju je doslej vladalo monopolno stanje s strani SiOL-a, a stvari se spreminjajo. V Sloveniji bomo namreč vendarle dobili prvega zasebnega ponudnika ADSL-ja, saj se je za ta korak odločil drugi največji ponudnik internet storitev pri nas, Amis.net.

Kot najbrž že veste, ima ADSL kopico prednosti pred navadnimi modernskimi dostopi do interneta. V prvi vrsti je to velika hitrost prenosa podatkov, 24-urna povezava s svetovnim spletom in fiksni mesečni strošek. Zaradi tega se število uporabnikov te storitve hitro veča - po besedah SiOL-a imajo že sedaj več kot 10.000 naročnikov. Ta številka bi bila še nekoliko večja ob popolni pokritosti Slovenije - trenutno je ADSL namreč dostopen le v večjih krajih in njihovi okolici, vendar lahko pričakujemo, da bo kmalu dostopen skoraj vsakomur.

SiOl ponuja ADSL tako za pravne, kot tudi fizične osebe. Pri Amisu tega zaenkrat še ni, saj so se na začetku specializirali za podjetja. Trenutno pokrivajo le Ljubljano, čez nekaj mesecev pa bodo tudi Maribor, po tem pa lahko pričakujemo nadaljnje širjenje v ostale kraje.

Amis bo ponudil tri različne pakete, ki se razlikujejo po hitrosti prenosa podatkov, prostoru za postavitev internetne strani in številu poštnih naslovov, ki so zaščiteni pred virusi. Razlika je seveda tudi v ceni, ki se bodo gibale od 25 do 50 tisočakov (brez DDV). V svoje podjetje lahko pokličete tudi njihovega strokovnjaka, ki bo skupaj z vami preučil vaše potrebe in vam svetoval. Da boste lahko uporabljali ADSL, pa boste morali najprej, po potrebi, Telekomu naročiti nadgradnjo telefonskega priključka (nadgradnja osnovnega priključka



ISDN) in priklop - cenik najdete na njihovi strani. Pri Amisu trdijo, da so cenovno ugodnejši od SiOL-a, poleg tega pa nudijo tudi dodatne storitve, kot so požarni zid, internetni in poštni strežnik, posebna prednost so tudi fiksni IP naslovi.

Napad klonov?

Ali imajo ADSL v načrtu tudi ostali ponudniki internetnih storitev? Darko Bulat iz K2.net-a pravi, da vseskozi načrtujejo uvajanje najnovejših storitev, vendar je uvajanje ADSL-ja je po njegovem mnenju v veliki meri odvisno od pogojev, ki jih diktira Telekom Slovenije. Le-ta po njegovem prepričanju, daje svoji hčerinski družbi SiOL-u, določene prednosti pred ostalimi ponudniki. Najbrž ugibate, da SiOL ni takšnega mnenja? Voljatel zaenkrat še ne namerava nuditi te storitve, zato pa alternativno ponuja kabelski internet s podobnimi prednostmi. Glede polemike okoli Telekoma in SiOL-a pa so mnenja, da je bila za to ustanovljena ATRP, ki nadzira morebitne nepravilnosti na trgu telekomunikacij.

Kakor koli že - dejstvo je, da se tudi v Sloveniji na področju ponudbe ADSL-ja ustvarja konkurenca. Posledice tega bodo brzkone padec cen in višja kvaliteta storitev. Amis sicer zaenkrat res nudi storitve le pravnim osebam, vendar lahko v prihodnosti pričakujemo, da bodo predstavilii tudi ponudbo za posameznike. In to lahko sprejmemo le z močnim odobravanjem. **PCF**

http://adsl.siol.net
www.amis.net/portal
www.angelfire.com/my/adsl/adsl.html

PCFRazsodba

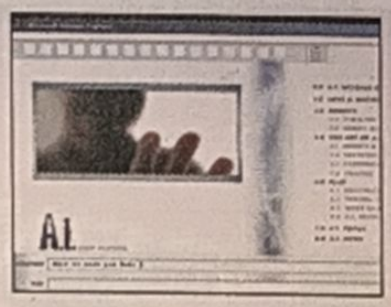
Za

Tukaj bi morala v zrak moleti dva palca. Prvi za sam ADSL, drugi pa za konkurenco, ki se je začela pojavljati. Upajmo, da se bo trend nadaljeval in nam prinesel cenejšo in še kvalitetnejšo ponudbo.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

O življenju, vesolju ...
space.com
Vse, kar ste želeli vedeti o vesolju, pa si niste upali vprašati, zbrano na eni sami spletni strani. Povrhu vsega boste lahko tudi sneli vesoljsko obarvana ozadja in ohranjevalnike zaslona.

Dodatki za piflarje
www.thinkgeek.com
Če ste nadpovprečno inteligentni in se vam to tudi vidi, potem potrebujete primerno opremo, da boste opazni na večje razdalje. Vse, kar potrebujete, lahko najdete na tej spletni strani.



Umetna inteligenca
aimovie.warnerbros.com
Film A.I. je bil tema mnogih debat pred izidom. Obljubljeno je bilo tudi reševanje primera preko interneta in še kaj. No, resnični ostanek vsega skupaj je blazno zabaven klepetalni robot, s katerim se lahko pogovorite, če nimate primernejše družbe.

Umetniki za odkrivanje zločincev
home.earthlink.net/~thekeither/Forensic/forsone.htm
Forenziki so čudni tiči, zaradi katerih dandanes ni zdravo mešati štrene roki zakona. Ti strici se obesijo dobesedno na vsako dlako, ki jih potem pripelje do vas. Če želite izvedeti kaj več o tej veji znanosti, kar odpeketajte na zgornji naslov.

SiOL namerava število naročnikov ADSL-ja letos povečati za celih 200 % - iz 10.000 na 30.000.

TV na vašem monitorju?

Bodo plačljivi spletni TV programi pokopali TV postaje ali gre za izgubo denarja?

Real Player podjetja Real Networks je stalna pojava na praktično vseh internetnih PC-jih že od začetkov spleta. Sedaj pa vam *RealOne*, najnovejša različica, ponuja možnost nakupa SuperPassa, naročniško različico, za katero je potrebno vsak mesec odšteti 10 ameriških dolarjev. SuperPass prevzema program od kabelskih in satelitskih postaj, ki je že bil predvajan na TV programih in ga ponuja spletnim naročnikom proti plačilu. Zajema kakšen ducat kanalov za predvajanje videa, kot so CNN poročila, teste avtomobilov *Top Gear*, najbolj zanimive trenutke iz teniškega turnirja v Wimbledonu in *Big Brother* v živo. Če upoštevamo, da dobavitelj spletnega programa zaračunava tudi oglaševalcem, je to očitno odličen način za služenje na internetu. Analitično podjetje Gartner Group predvideva, da se bo okrog milijon ljudi naročilo na SuperPass še pred koncem leta, ampak ali boste tudi vi med njimi? Oglejte si, kaj vam ponuja ta paket, namenjen samo članom.
WWW.REAL.COM

BIG BROTHER
Big Brother je SuperPassu doslej pridobil največ članov. Člani SuperPassa se lahko povežejo na dva ločena programa, 24 ur dnevno. Serijo sicer v živo predvajajo tudi na nekaterih satelitskih programih, vendar so ti prenosi na trenutke cenzurirani. Ko se je ena izmed nastopajočih odločila divjati po stanovanju popolnoma gola, so TV gledalci ostali brez slike, medtem ko se je spletni prenos nadaljeval.

CNN
Preko SuperPassa se lahko povežeta na sloviti program z novicami. Vendar ne gre za nekaj, kar bi pritegnilo nove naročnike – večino poročil si lahko že ogledate preko CNN-ove spletne strani, pa tudi BBC News 24 in podobni ponudniki že ponujajo svoja spletna poročila.

VIDZONE
To je že bolje – na stotine glasbenih video spotov Madonne, Duran Duran, Sex Pistols in drugih. Vendar spet ne ponujajo nič takšnega, česar si že ne bi mogli ogledati brezplačno preko drugih glasbenih spletnih strani, kot je na primer Launch.com.

MTV
Gledanje MTV-ja preko interneta pa bi že lahko bilo nekaj, kar je vredno 10 zelencev mesečno. Ko se že veselite ogleda ameriškega programa in plačate naročnino, vas odpravijo v MTV Live Lounge, kjer vam je na voljo nekaj spotov in intervjujev z glasbenimi skupinami. Slabo.

TOP GEAR
Iz *Top Gearovega* TV arhiva si lahko ogledate na stotine avtomobilskih testov. Kljub občasni zanimivosti pa večina ljudi ne bo plačala za tisto, kar ta program ponuja.

UEFA REALONE CHANNEL
Daje vam dostop do izbora najboljših golov iz tekmovanj pokala UEFA. Vendar vam ne omogoča ogleda prenosov tekem v živo ali daje neke prave online vrednosti. Razočaranje.

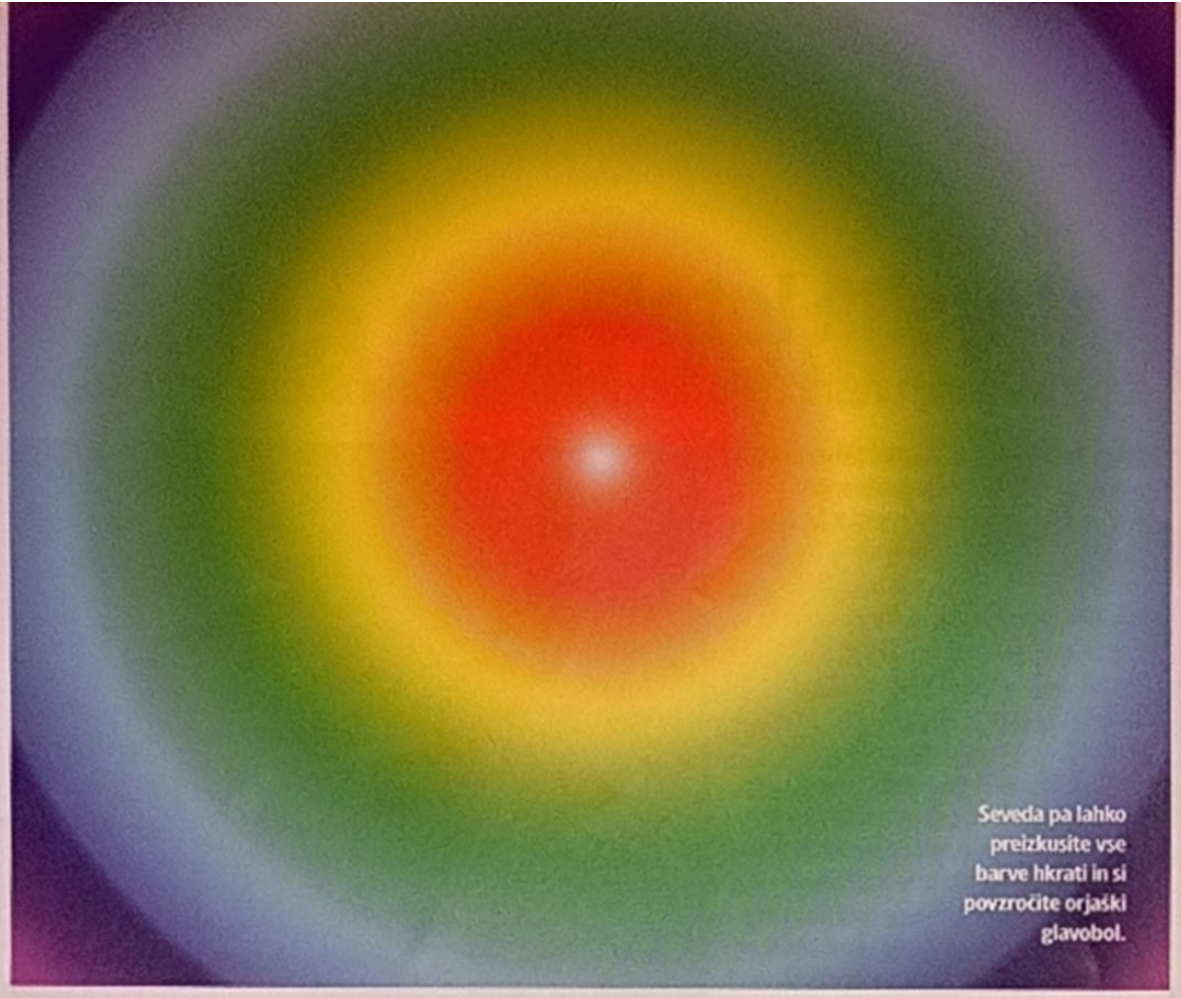
RADIO CENTER 103.7 MHz

CASINO MARIBOR

CENTRON STOTAK

Nova, nora nagradna igra na RADIU CENTER

nagradni sklad 1 MILIJON SIT



Seveda pa lahko preizkusite vse barve hkrati in si povzročite orjaški glavobol.

BARVNA TERAPIJA

Premagajte bolečine! Zbudite se! Znižajte krvni pritisk! Vse je odvisno od vašega računalniškega namizja.

Slike na namizju niso več "in", saj njihovo vlogo prevzemajo barve. Različna namizja lahko izboljšajo vaše življenje, ampak kako veste, katero naj izberete? Tukaj je hiter in kratek vodič v barvno znanost.

POZDRAVITE GLAVOBOL

Raziskave so pokazale, da svetlo škrlatna barva pomaga premagati glavobol. Ko vas bo naslednjič zabolela glava zaradi predolgega strmenja v zaslon, ne vzemite aspirina in si ne privoščite mehkužnega premora – preprosto preklopite na škrlatno ali živo rdečo barvo in občutite, kako bo odplaknila bolečino. Rdeča prav tako izboljša cirkulacijo krvi, pomaga pri nemotenem dihanju in dviguje adrenalin, zaradi česar boste bolj osredotočeni na naloge.

PREMAGAJTE STRES

Izberite modro, ko vam Windows naslednjič pričnejo nagajati (Microsoft je torej za svoj sloviti modri zaslon smrti le izbral pravo barvo) ali ko boste imeli dela čez glavo. Strmenje v modro namizje vas bo pomirilo ter naredilo manj nervozne. Barva prav tako znižuje krvni pritisk in naroča vašim možganom, naj proizvajajo kemikalije, zaradi katerih se boste počutili, da obvladate situacijo.

PREBUDITE SE

Oranžna barva stimulira živčne končiče na limfnem sistemu –po domače povedano, prebuja vas. Ko zjutraj prižgete svoj PC in zagledate veliko oranžno steno, je to odličen način za začetek delovnega dne. Znano je, da so nekoč revije za ženske svetovale oranžno, saj "vam ta barva daje prednost" in ti nasveti očitno niso bili iz trte izviti.

POJDITE SPAT

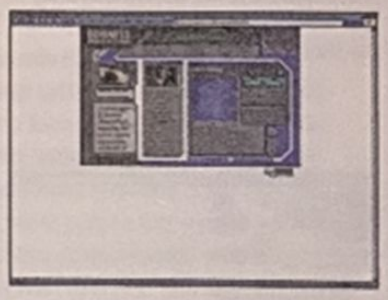
Ko ste pripravljeni za v posteljo, preklopite na rožnato. Pastelni odtenki so barve, ki vam bodo pomagale zaspati. Če ne morete spati in uporabljate računalnik ponoči, lahko preklopite na rožnato ozadje in kmalu boste začutili, da se vam drema. Nekateri zapori celo barvajo stene nasilnih zapornikov v rožnato in jih tako laže pomirijo.

POZDRAVITE SE

Zelena barva ima najbolj pozitiven učinek na vaše telo od vseh barv. Barva se povezuje s harmonijo, rastjo in regeneracijo, če jo boste gledali čez cel dan, pa boste se počutili polni energije in entuziazma. Za še nekaj nasvetov za pozitivne vibracije si oglejte naše Feng Shui nasvete v prejšnji številki **PCF.**

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Tezaver malce drugače
thesaurus.plumbdesign.com/index.html
Plumb design je 3D tezaver (za nepoučene – slovar sopomenk) in je verjetno najzabavnejši slovar, na katerega lahko naletite. Navdušil vas bo, tudi če nikoli v življenju ne boste potrebovali sopomenke kakšne angleške besede.



Guinness na spletu (pa ne pivo)
www.guinnessworldrecords.com/default.htm
Knjiga rekordov je svoj dom našla tudi na spletu, kjer si lahko ogledate tudi prav bizarne rekorde, se pridružite kateri od debat na forumu, ali pa se celo prijavite, če nameravate podreti kak rekord.

Zdravnik na dosegu miške
www.doctorgeorge.com
Če potrebujete nasvet zdravnika, pa nikakor niste pri volji, da bi cele ure prečepeli v čakalnicah, je spletni zdravnik vaš rešitelj. Na tej spletni strani lahko najdete cel kup zdravniških nasvetov, če pa med njimi ne najdete rešitve za vašo težavo, pa lahko zdravnike tudi vprašate.

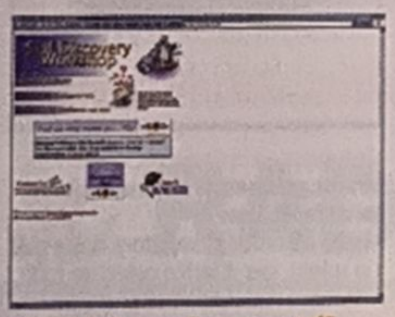
Po vzhodnjaških verovanjih ima človeško telo sedem energetskih vozlišč (čaker), katerim pripadajo barve, ki se uporabljajo v terapiji z barvami. Med njimi seveda ni črne in bele.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

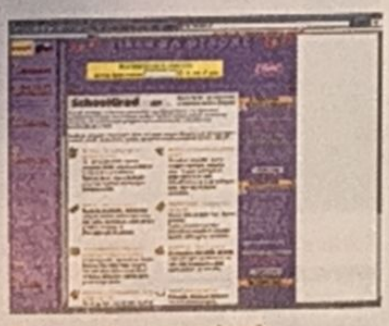
Neumni zakoni
www.dumblaws.com
Nekatere države imajo prav neumno zakonodajo. Sicer gre predvsem za prastare zakone, ki jih več ali manj vsi ignorirajo, a so načeloma še vedno veljavni. Neusahljiv vir zabave za dolgočasne večere.

Slovenski skloni, tokrat zares
www.amebis.si/sklanjanje
Sklanjanje samostalnikov in pridevnikov dela velikemu številu ljudi težave. Če ste v dvomih, se lahko obrnete za nasvet na Amebisovo spletno stran. Nepogrešljiv zaznamek med Priljubljenimi.

Citati za dober začetek dneva
www.coolquotes.com
Ta spletna stran vam bo vsak dan postregla z dvema citatoma znanih osebnosti. Malce duhovne hrane nič ne škodi, kajne?



Ste res tako strašno pametni?
www.iqtest.com
Resda je ogromno debat glede inteligenčnih testov in njihove relevantnosti, a se s tem sedaj ne bomo ubadali. Pomembno je le, da lahko v zasebnosti svojega lastnega doma izveste, kako "pametni" ste.



Prepovedano za odrasle
otroci.kelt.si
Spletna stran, ki jo bodo s pridom izkoristili vsi starši in osnovnošolci. Tukaj boste našli vse, od pobarvank do delovnih listov z vajami iz matematike. Nujen obisk tudi za vse, ki potrebujete šolsko beležko v elektronski obliki.

Laserska letala

Japonski geniji uresničujejo koncept letalske znanstvene fantastike.

Zveni kot nekaj iz obskurnega B-filma, vendar pa bi lahko laserji predstavljali osnovo za pogon vesoljskih ladij. Kljub propadu zgodnjih poizkusov NASE – opustili so poizkuse, da bi s plazmo, ki jo generirajo infrardeči snopi, dvignili aluminijevo plovilo – so znanstveniki iz tokijskega inštituta za tehnologijo pokazali, da je tehnologija sprejemljiva. Dobro, v tem trenutku so ladje izdelane iz kuhinjske folije, vendar jih lahko profesor Takashi Yabe izstreli s hitrostjo 1,4 m/s in to tako, da na njihov rep usmeri poseben laser. Ladje morajo imeti pripeto majhno 0,1 mm tarčo, izdelano iz akrila in vode, ki ne povzroča onesnaževanja.

Ko žarek zadene miniaturno letalo, se iz njegove površine izbijejo atomi. Povzročena škoda je minimalna in ko atomi odletijo, ustvarijo klasično »nasprotno reakcijo« – letalo odskoči. Upajo, da bodo lahko v kratkem tehnologijo uporabljali na majhnih

Bodoče vesoljske misije bi lahko za pogon potrebovale le litrijev-aluminijev laser.

vesoljskih sondah brez pilota, ki bi jih s to tehnologijo lahko usmerjali, ko so enkrat že v vesolju.
http://physicweb.org

Sistem lahko zazna zastoj na razdalji do 250 m.

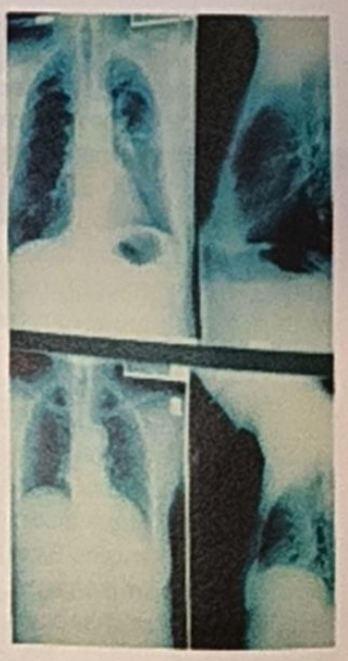
Prometni zastoji

Ste obtičali v zastoju? Če imate s seboj mobilni telefon, potem bi lahko službe za hitro pomoč preko te naprave določile, kje prihaja do zastojev. Podjetje Applied Generics je razvilo sistem z imenom RoDIN24, ki preverja signale iz stoječih aparatov, ki jih mobilni telefon pošilja do najbližjega oddajnika. Računalniki RoDIN24 nato s primerjanjem signalov ugotavljajo smer in hitrost uporabnikov in hitro ugotovijo, ko zastane celotna cesta ljudi.
www.appliedgenerics.co.uk

Vdihnite pritisk

Znanstveniki previdevajo, da bi lahko človeško srce poganjalo bionična pljuča.

Umetna pljuča, ki ne uporabljajo črpalke ali vgrajenega vira energije, bi se lahko že naslednje leto znašla v človeških pacientih. Ker darovalcev pljuč močno primanjkuje, znanstveniki obupno iščejo alternative in koncept Michiganske univerze so že uspešno preizkusili na živalih. Utrip srca poganja kri v zbirnik, ki je velikosti dlančnika, kjer se s pomočjo serije vlaken napolni s kisikom. Čeprav ta različica pljuč pacienta ne bi večno ohranila pri življenju, bi preprečila njegovo smrt, dokler ne bi prišel na prioriteten seznam za presaditev, kar se danes zgodi pri 80 % bolnikov. Ta tehnologija bi koristila več kot 13 milijonom Američanom, ki trpijo za kroničnimi bolezni dihal in tudi pri nas to število ni majhno. Obenem bi s tem sprostili močno zasedene



bolnišnične respiratorje. Tehnologija je še enkrat v službi človekovega zdravja.
www.med.umich.edu

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

Na tokratnih diskih

Vročina in dopusti **Nebojši** niso preprečili ustvariti novega odličnega diska.

Ta uvodnik pišem v zadnjem hipu, tik pred odhodom v London, kjer bo moštvo *PCFormata* prisostvovalo na največjem sejmu interaktivne zabave v Evropi – ECTS-u. Potem, ko je sejem v preteklih letih doživljal upad zanimanja s strani razstavljalcev, organizatorji upajo, da bo letošnja prireditev korak na pota stare slave. Del sejma je prvič v zgodovini odprt za splošen dostop, brez kakršnihkoli dokazil o tem, ali ste član industrije. Škoda, da je v trenutku ko to berete, sejem že mimo, in vas ne moremo povabiti na kakšno pijačo v Earl's Courtu.

Tokratni *PCFormatovi* diski so v znaku celotnega programa za urejanje videa – *PowerDirectorja*. Tudi če nimate digitalne kamere, kar preizkusite njegove zmožnosti in sicer tako, da uvezete kakšen posnetek s spleta ali s TV kartice. Morda se navdušite nad računalniškim urejanjem videa tako kot naš urednik, ki je ves svoj prosti čas v zadnjem tednu posvetil montaži počitniških posnetkov. Ampak, kot ste že (raz)vajeni, *PowerDirector* ni edini celoten program na naših diskih. Tukaj sta tudi *MemoryZipper Plus* in *CleanDisk Pro* za optimizacijo vašega računalnika, *OS Selector 5 SE* in posebna izdaja *XP Style Builderja*, ki vam omogoča popolno spremembo videza vaših Windows XP.

Tudi iger se lahko veselite; prinašamo vam eno- in večigralski demo bojne simulacije *Battlefield 1942*, nov demo še ena vojaške igre, *Operation Flashpoint: Resistance* ter strategije *Stronghold: Crusader*. Iger je še nekaj – zaigrajte recimo *Orbiter*, celotno različico super-realistične simulacijo Space Shuttla in z našimi nasveti na strani 100 poletite na Luno. Lastniki DVD različice imate še več razlogov za veselje, saj vam prinašamo kar 20 demonstracij iger ter masivnih 67 preizkusnih različic programov.

Upam, da vam bo disk všeč, svoje predloge in pripombe pa mi sporočite na spodnji mail.

nebojsa@videotop.si

POWERDIRECTOR 1.0

Celoten program

www.gocyberling.com

Večpredstavnostni računalniki so danes zmožni marsičesa. Temu so priča tudi raznoliki celotni programi, ki vam jih ponujamo iz meseca v mesec. Samo še, da na CD zapakiramo programa za avtomatično pomivanje posode in likanje perila in trdili bi, da smo videli vse...

Ta mesec vam tako prinašamo zmogljiv program za urejanje videa – *PowerDirector 1.0* vam omogoča zajeti sliko z vašega DV kamkorderja v PC, jo urediti s pomočjo posebnih učinkov in razporejanja posameznih kadrov ter jo nato izvoziti v kakšen računalniški format ali pa posneti nazaj na DV kamero. Tudi če DV kamere nimate, program vsaj preizkusite in se tako prepričajte, kakšen je potencial morebitnega nakupa kamkorderja. Za registracijo programa pojdite na **www.gocyberlink-.com/english/pd_cdkey.jsp** in po elektronski pošti boste prejeli ključ, ker pa vas nismo želeli pustiti v temi, najdete na strani 98 nasvete za uporabo programa.

BATTLEFIELD 1942

Demo igra

www.battlefield1942.com

Electronic Arts nam prinaša precej obetavno in zelo ambiciozno vojaško igro, ki vas bo postavila na različna bojišča v 2 . svetovni vojni. Če bi jo morali s čim primerjati, bi rekli da gre za kombinacijo *Medal of Honour* in *Operation Flashpoint*, vendar je zadeva še bolj epsko zastavljena. Omogočala vam bo namreč tako pehotno bojevanje, kakor tudi misije z najrazličnejšimi vozili – od tankov, podmornic, letal in celo do letalonosilk.

Demo za enega igralca vam ponuja eno celotno misijo, postavljeno v Tobruk, medtem ko bodo srečni lastniki DVD različice lahko preizkusili tudi večigralski demo, ki prav tako prinaša eno misijo, postavljeno na otok Wake. Večigralski demo podpira tudi različne razrede vojakov – od izvidnikov, protitankovskih enot in inženirjev do klasične pehote, na voljo pa so tudi številna vozila, ladje in stacionarne brzostrelke.

HS CLEANDISK PRO SE

Celoten program

www.haysoft.com

Kdo bi želel prebivati v hiši, polni smeti? Le spomnite se svojega prostega spisa iz prvega razreda osnovne šole na temo 'Kaj želiš dobiti za rojstni dan'. Kakorkoli, vsako pomlad je čas za veliko čiščenje – ponavadi pograbite veliko metlo in se lotite stvari, ki so se vam nekoč zdele tako koristne. Vaš računalnik ni izjema. Pomlad ste sicer zamudili, namesto madeža od kave pa boste najbrž naleteli na odvečne DLL datoteke. Kljub temu pa gotovo razumete, kaj želimo povedati. Računalnik vam bo hvaležen, če se potrudite in ga lepo pospravite.

Namestite torej naš program in on bo avtomatično poiskal neuporabljene in zastarele datoteke, istočasno pa tudi očistil Register.

Najbolj znano umetno srce je t.i. Jarvik-7, poimenovano po njegovem izumitelju, Robertu K. Jarviku.

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Dodatki za igre

Naš DVD vsebuje dodatke, ki vam bodo podaljšali uživanje med igranjem igre, ki je še ne želite pospraviti na polico. *Dungeon Siege Expert AI* bo opametil like v Microsoftovi RPG igri, odličen enoigralski mod za *UT: Operation Na Pali*, *UT: Thievery* ter še tri moda. *Q3: Freeze Tag* je opisan na strani 66, tukaj pa sta še *Hotel Carone* in *Zodiac: Part 1* za *Deus Ex*. Slednji je morda največji biser tokratne kolekcije, saj prinese popolnoma novo zgodbo za enega igralca. Nadaljevanja sledijo. Lastniki CD različice uživajte v treh izmed zgoraj naštetih modov.

PalmOs in Pocket PC

Kot dodatek našemu tokratnemu sprehodu po mobilnem računalništvu, vam na našem disku tokrat ponujamo po 50 programčkov za najbolj priljubljena operacijska sistema, *Palm OS* in *Pocket PC*. Naložite si programčke s CD-ja ali DVD-ja ter nato obrnite na naš vodič na strani 86, da izveste kako najbolje izkoristiti svoj dlančnik. DVD različica prinaša tudi po 25 iger za vsako platformo, medtem ko smo na disk CD spravili po pet iger – več nam zaradi omejenega prostora tokrat žal ni uspelo.

Preizkusite pred nakupom

Naš disk tudi tokrat kar poka od preizkusnih različic programov. CD različica vam prinaša preizkusne različice programa za urejanje videa *Pinnacle Studio 7*, programa za zajemanje videa *HS VideoCapture*, *Veliki Ugankarski Slovar*, *HS Card Reader*, *FreeRAM XP Pro*, *Performance Test*, *Q3 Bench* in druge, medtem ko vam DVD različica prinaša še 22 dodatnih programov, med katerimi tudi *Ulead VideoStudio 6*, *OpenOffice 1.0*, *PowerDirector 2.0 Pro*, *Cubase SX*, *DVD Workshop*, *After Shot* in druge dobrote.

1.000,000.000 PC-jev in naprej ...

Na svetu je milijarda PC-jev – le od kod so se vzeli?

»Menim, da obstaja tržišče za morda 5 računalnikov,« je leta 1943 porekel direktor IBM, Thomas Watson. Njegova prenagljena izjava je postala ena najbolj znanih v zgodovini – pa veste, za koliko se je zmotil? Sodeč po poročilu analitične skupine Gartner Group (www.gartner.com) se je letošnjega aprila iz proizvodnega traku prikotalil zadnji od milijarde PC-jev, kar pomeni, da na vsakega šestega prebivalca planeta pride en računalnik.

Poročilo podrobno razkriva, kaj so bili vsi ti računalniki in kam so šli. Večina (81,5 %) je namiznih, 16,4 % je prenosnikov, 2,1 % pa strežnikov. Za poslovne namene je šlo 75 odstotkov računalnikov, ostale pa so pokupili domači uporabniki. Večino PC-jev so prodali v ZDA in zahodni Evropi, ki sta skupaj posrkali kar 64,3 % računalnikov. 9 % so jih prodali na Japonskem in le 4,1 % v Južni Ameriki. Danes je v uporabi le še pol milijarde računalnikov – druge pol milijarde pa se je znašlo na smetiščih ali pa so zastareli.

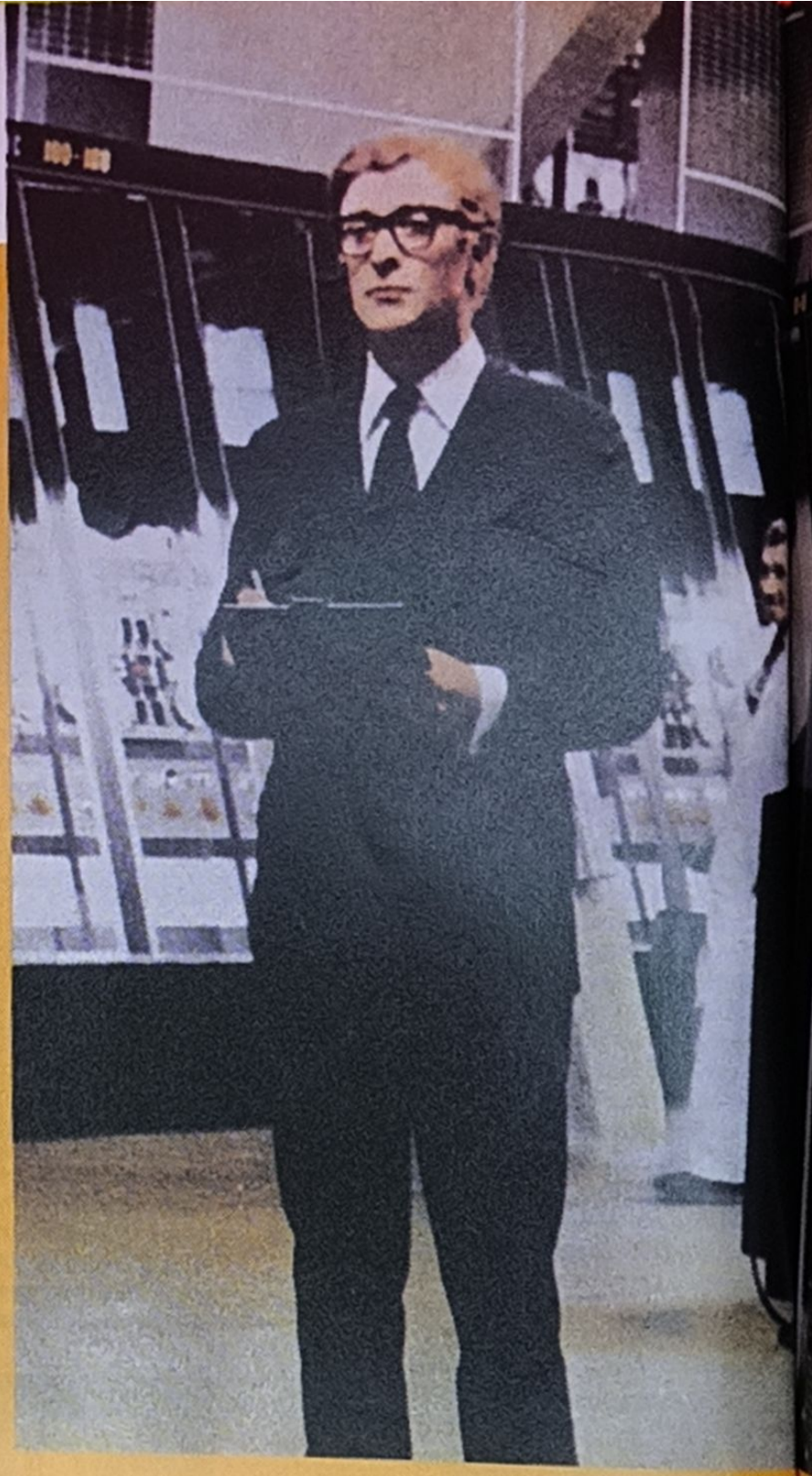
Zakaj so PC-ji tako priljubljeni? Gre za njihovo moč »uporabe intelektualnega kapitala, odkleapanja sposobnosti posameznikov za uspeh in profitabilnosti podjetij,« pravi Gartnerjev analitik Martin Reynolds. »PC je vsestranski in dober v kopici opravil. Postal je nekaj, kar mora imeti skoraj vsak.« Poročilo se zaključi z opozorilom: če naj bi PC-ji dosegli vseh 6 milijard ljudi, se morajo bliskovito hitro razviti. »Širitev tržišča zahteva, da računalniki postanejo manjši in še cenejši, kot so danes, obenem pa bodo morali biti še zmogljivejši in bolj funkcionalni.«

Velike računalniške glave

Gartnerjeva analiza prične šteti od leta 1973 in od nastanka prvega IBM PC-ja. A kot razkriva nova knjiga *Computers: An Illustrated History*, rodovnik PC-jev sega nazaj do 1951. Tedaj se je revija *Popular Mechanics* navduševala nad dejstvom, da »bodo računalniki v prihodnosti morda lažji od 15 ton.« Takratni sistemi so bili tako veliki, da bi lahko podjetje s toploto, ki so jo oddajali, pozimi ogrevalo vse svoje prostore. Ti računalniki so leta računali primarna števila in pljuvali luknjane kartice, vendar pa se je prava revolucija, ki je privedla do nastanka PC-ja, zgodila leta 1951, ko so predstavili prvi komercialni računalnik. UNIVAC (Universal Automatic Computer) je stal pol milijona USD. Pošasten glavni računalnik je bil zahvaljujoč izumu vakuumske cevi morda manjši od prejšnjih znanstvenih računalnikov, vendar je bil po današnjih standardih še vedno gigantski.

Prostor za razvoj

PC-ji, kot jih poznamo danes, so se pričeli razvijati leta 1965, ko je luč sveta ugledal Digitalov 18.000 USD vreden PDP-8. To je bil prvi računalnik, ki je oddajal tako malo toplote, da ga je bilo mogoče postaviti v normalno delovno okolje. Programe so vnašali preko primitivne tipkovnice z imenom TeleTypewriter in – po premoru – so se rezultati izpisali na papir. Programi so se še vedno izvajali pol dneva, vendar je bilo že samo dejstvo, da ste lahko bili v isti sobi z računalnikom, revolucionarno.



A čeprav je bil PDP-8 prvi relativno majhen računalnik, pa je prvi komercialno uspešen izšel čez desetletje – Altair 8800. Ta enota, polna svetlobnih diod, s cenovno nalepko 421 USD, ni imela ne tipkovnice in ne zaslona, sestavljanje pa je trajalo več kot 100 ur, vendar pa je to bil prvi računalnik, ki so si ga lahko lastili navadni smrtniki. Stvar je postala resnično uspešna, ko sta Bill Gates in Paul Allen spisala BASIC za Altair, tako da so uporabniki lahko pisali programe, ne da bi se rabili mučiti s kompleksnimi jeziki v slogu FORTRANA.

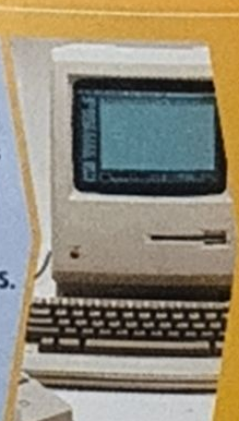
Razvijalci so kmalu posnemali Altair in njihovi sistemi – kot sta Commodore CBM in Sinclair ZX81 – so cveteli. Težava je bila v tem, da je vsak uporabljal nekoliko drugačno interpretacijo BASIC-a. Računalniška industrija je rasla, fragmentacija pa je pomenila, da je bila poslovna uporabnost omejena, kajti tam so prevladovali glavni računalniki.

1951
Remington-Rand UNIVAC je prvi računalnik, ki so ga izdelali v dovolj veliki seriji, da so si ga lahko privoščila velika podjetja. Sistem je lahko uskladiščil 1.000 "besed", vsaka je bila sestavljena iz 12 alfanumeričnih simbolov.

1971
Intel je predstavil 4004 – prvi mikroprocesor. Japonsko podjetje Busicom je želelo nov silicijev čip za svoje računalo, zato ji je Intel prodal splošno namenski procesor. Kmalu so spet odkupili pravice za 60.000 USD.

1981
IBM je predstavil prvi osebni računalnik – PC. Vseboval je procesor 8008 in je postavil standard, ki velja še danes. Sicer mu ni šlo strahotno dobro, vendar se je to spremenilo z naslednjo različico.

1983
Ko se je pojavi IBM PC XT, je ustvaril PC platformo, kot jo poznamo danes – z Intelovim procesorjem, trdim diskom in operacijskim sistemom MS-DOS.



Na prizorišče stopi PC

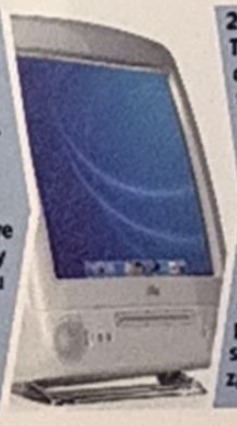
Vse to se je spremenilo leta 1983, ko je IBM izdal PC z Intelovim procesorjem 8088, s taktom 4,77 MHz, 160 Kb disketno enoto in med 16 ter 256 Kb pomnilnika. Celo tedaj te specifikacije niso bile nič posebnega, zato pa je stroj zaradi svoje odprte arhitekture postal takojšnja uspešnica, saj so lahko komponente za ta računalnik razvijali tudi drugi izdelovalci. Poplava cenenih z IBM-om združljivih računalnikov je podirala vse pred seboj in ostalo je zgodovina.

Najbolj presenetljiv podatek Gartnerjevega sporočila je, kako dolgo bomo še rabili do naslednje milijardne številke. Medtem ko je PC prvi milijardni korak dosegel v 29 letih, se bo to število podvojilo komaj v šestih letih. Takrat bo napaka Thomasa Watsona znašala le 1.999,999.995 računalnikov. **PCF**

1984
Apple je predstavil Macintosh, s prvim komercialnim grafičnim uporabniškim vmesnikom. Poskrbel je za vizualno predstavitev tistega, kar so bile prej nerazumljive različice kode.

1987
Toshiba predstavi prvi prenosnik – T1000 – kar je prvi široko uporabljan prenosnik. Ima 4,77 MHz Intelov procesor in 512 Kb RAM. Oh, je praktično neuničljiv.

1998
Apple je stresel računalniško industrijo s svojim žvečilnim iMacom. Izdelovalci so nenadoma ugotovili, da so opekam bež barve šteti dnevi in Sony ter ostali so kmalu pričeli izdelovati lepše računalnike.



2002
Tudi PC spremeni obliko – tokrat v tablet PC. Bill Gates je o tem pleteničil že leta, vendar bodo to zimo dokončno prišli. Bodo nadomestili namizne računalnike ali pristali na smetišču zgodovine?

fwd>>fwd>>

Ljudje smo pametni. Ljudje smo iznajdljivi. Ljudje smo nadarjeni za to, da kaj pogruntamo. Barbara meni, da je splet poln dokazov za to.

01

<1> Najbolj nazoren primer človeške iznajdljivosti običajno kažejo obupani predstavniki moškega spola, ki si na vsak način želijo malce ženske naklonjenosti. Ali sklonjenosti. Konec koncev gre v moškem slovarju za sinonima.

02

<2> Obstajajo tudi obupani predstavniki moškega spola, ki si tako želijo pozornosti, da ne vedo, kje je meja dobrega okusa. Ali nosilnosti človeškega obraza. Takim posameznikom je stvari potrebno narisati.

03

<3> Idejam o prenosnosti ni konca. Če imamo prenosne telefone, računalnike in stranišča, zakaj si ne bi privoščili še prenosne hrane. Maslo v stiku zatlačite v žep in ga uporabite kjer koli in kadar koli. Če ga seveda lahko posesate z notranje strani žepa.

04

<4> In ker smo ljudje tako pametni, nam je orientacija mala malica. Razen Matrixovega Nea, ki je Tanka prisilil, da je izustil legendaren stavek: "The other left!" In nekaj zanimivih posameznikov, ki se jim zdi prometna signalizacija dobra šala.

Leta 1950 je na svetu obstajalo manj računalniške procesorske moči, kot se danes skriva v pojoči čestitki za rojstni dan.

ZASTONJ GLASBA IN FILMI

Trenutno nas lahko predstavniki industrije samo lepo prosijo, če ne bi piratizirali njihovega dela. Izmenjava datotek preko interneta je trenutno neustavljiva in sprašujemo se, kakšne so lahko posledice tega.

Besede **Barbara Banovič in Ian Harris**

Leto in pol je minilo, odkar je *Napster* na račun tožbe zoper njega propadel, samo zato, da so se milijoni uporabnikov interneta lahko odločili za uporabo cele kopice novih programov z istim končnim rezultatom, kot ga je imel *Napster* – nelegalno izmenjavo datotek. Kljub vsem naporom zabavne industrije ti programi ne bodo tako hitro ukinjeni. Če si želite nelegalno poslušati glasbo, se lahko danes odločate med celo vrsto programov, namenjenih točno takšnemu početju. Najboljši in najpopularnejši med njimi je *KaZaA* – poln spywara in nadležnih reklam, a skoraj vedno najde tisto, kar iščete. Lansko leto je takšna izmenjava glasbe preko interneta štela 50 odstotkov vseh

CD-jev in verjetno ne potrebujete einsteinovskega inteligenčnega količnika, da vam je jasno, da *KaZaA* povzroča resno škodo zabavni industriji.

KaZaA ima okoli milijon in pol uporabnikov, ki si izmenjujejo na tisoče gigabajtov različnih datotek, MP3, MPEG, piratsko programsko opremo in pornografijo v vseh oblikah. Program je, milo rečeno, izpolnitev mokrih sanj vsakega pirata. In zakaj ga še niso pravno zmaličili? Kot prvo, je program uradno nameščen na pacifiškem otočku Vanuatu, drugi razlog pa je prebrisan način, na katerega se izmenjava datotek vzpostavlja. Namesto da bi se priključili na centralni strežnik, kot pri *Napsterju*, se priključite na enega izmed sto tisočev super-vozlišč – na računalnik drugega uporabnika *KaZaA*, ki ima širokopasovno povezavo in relativno hiter PC. Ker omrežje vzpostavljajo in vzdržujejo uporabniki sami, je zelo malo možnosti, da se mu bo zgodila že znana zgodba. Če bi razvijalca, podjetje Sharman Networks, v lisicah pripeljali pred razjarjene glave zabavne industrije na obredno obglavljenje, bi *KaZaA* še vedno deloval. Število uporabnikov programa se veča z neverjetno hitrostjo, saj je v dveh letih obstoja uspel dobiti več kot dva krat več uporabnikov kot *Napster* in je postal najpogosteje snet kos programske opreme na internetu.

Zastonj za vsakogar

Prodaja je v glasbeni industriji lani padla za 5 odstotkov in porajati so se začela vprašanja, če je za ta padec razlog internetno udejstvovanje uporabnikov pri izmenjavi datotek ali pomanjkanje resnično dobrih glasbenikov. Če se vam zdi 5 odstotkov zanemarljiva številka, pomislite na to, da gre za 5 odstotkov od industrije, vredne 19 milijard ameriških dolarjev. Če to prevedemo v malce bolj razumljivo valuto – 4700 milijard tolarjev. Ob takšni številki pa človeka kaj hitro zaboli glava. Globalno je glasbena industrija torej v težavah zaradi ogrožene prodaje. Eden od očitnih primerov posledic piratizacije je najnovejši album kontroverznega Eminema, ki se sicer relativno dobro prodaja, a je bila prodaja v prvem tednu po izidu neprimerno nižja od prodaje prejšnjega albuma, ki se je prodal v skoraj dveh milijonih izvodov.

Velike založniške hiše so se zavarovale na različne načine, med katerimi je nekaj tudi takšnih, ki niso najbolj prijazni za uporabnike, kot je na primer uvajanje različnih zaščit, zaradi katerih glasbenih CD-jev ni mogoče poslušati na PC-ju. No, britanska glasbena skupina Oasis pa se je spomnila drugačne finte – izdali so promocijsko različico svojega novega albuma, ki deluje samo na PC-ju in jo mora uporabnik preko interneta "odkleniti". Po določenem številu predvajanj pa

zadeva ne deluje več.

Ljubezen do dela

Predstavniki industrije pa le ne nameravajo odnehati in so prepričani, da bodo vse skupaj uspeli obrniti sebi v prid. Nedelujoče povezave in vprašljiva kvaliteta (in tudi vsebina) snetih datotek so razlog, da industrija še ima možnosti. Lahko ponudijo plačljive servise za izmenjavo datotek, kjer bodo snete datoteke nedvomno delovale, bodo primerne kvalitete in zagotovljeno brez virusov. Uporabniki so pokazali, da si želijo snemati glasbo z interneta in založbe jim bodo morale prisluhniti.

Mreže za izmenjavo datotek pa vseeno niso uspele popolnoma sesuti glasbene industrije, najverjetneje zato, ker vseeno niso preveč prijazne do uporabnikov. Uporaba odjemalcev za izmenjavo datotek ni ravno prijetno opravilo. Samo iskanje datoteke ni problematično, saj je rezultatov ponavadi še preveč – najti celo, nepoškodovano in kvalitetno datoteko, ki jo je potem še celo mogoče sneti, pa je druga zgodba. Če želite sneti celoten album določenega izvajalca, se znajdete pred novo težavo. Sneti je namreč potrebno vsaj deset datotek, ki jih seveda snemate z različnih koncev. Tako obstaja velika možnost, da bo kar nekaj datotek napačno poimenovanih, slabo zakodiranih ali celo okuženih z virusom. Navaden uporabnik preprosto nima potrpljenja, da bi se do takšne mere potil zaradi enega samega albuma.

Snemanje glasbe je že mogoče zastonj, a je vseeno preveč kompliciran, da bi uspešno nadomestilo klasične medije. In če delate v glasbeni založbi, je to dobra novica. Programi za izmenjavo datotek pa so z vsako novo različico bolj izpopolnjeni. Predstavniki glasbene industrije torej ne morejo čakati na to, da se bodo nadebudni pirati spotaknili ob lastne noge, temveč so poskrbeli, da se bo treba za določene skladbe pasje potruditi. Eden od načinov za doseganje

Mobyja skrbi izmenjava datotek, kadar ne piše glasbe za reklame.

Lars Ulrich, bobnar skupine Metallica, ki se je v zadnjem času še najbolj proslavil s tožbo zoper Napster.

cilja je tudi gverilsko poplavljanje servisov za izmenjavo datotek z datotekami, ki so sicer poimenovane kot popularna skladba, a je njihova vsebina malce prirejena (celo skladbo na primer sestavlja samo stalno ponavljajoč se napev). Prav takšne so bile številne različice Eminemove skladbe *Without Me*, ki se je junija pojavila na *KaZaA*.

Biseri pred svinje

Miroljubni kralj techna, Moby, ima teorijo, ki jo je objavil v svojem spletnem dnevniku, ki si ga lahko ogledate na naslovu **www.moby.com**. Teoretizira o tem, kako glasbena industrija vzdržuje dobiček. Trdi, da so današnje zvezde (kloni deških zasedb in ženske izvajalke) namenjene najstniški ženski publiki, za predstavnice katere je bolj verjetno, da bodo takoj odfrčale v prvo trgovino in kupile CD in ne bodo piratizirale glasbe. Ugotavlja tudi, da avtorji, kot je sam, izgubijo neprimerno več denarja, saj se zasedbe, ki imajo zahtevno publiko, preprosto ne pojavljajo na vrhih glasbenih lestvic. Ti (tehnično) zahtevni oboževalci bodo namreč bolj verjetno poskusili do skladb priti na nelegalen način. Takšni avtorji in skupine torej niso "zaželeni" pri založnikih in se posledično ne uvrščajo na različne lestvice, ne glede na to, da imajo ogromno zvestih oboževalcev.

Oasis je zadnja glasbena skupina, ki je na lastni koži izkusila posledice piratiziranja na prodajo. Njihov najnovejši album, *Heathen Chemistry* je bilo mogoče sneti z interneta cela dva meseca pred uradnim izidom. Skupina je dala izjavo za javnost, v kateri so povedali, da so posnetki v formatu MP3 pricurljali iz samega studia. Povedali so tudi, da veliko posnetkov ni kvalitetnih, saj so bili najverjetneje narejeni s kakšno manjšo snemalno napravo (najverjetneje s skritim kasetofonom ali podobno napravo) ali pa gre za zgodnje osnutke skladb, narejene pred več kot letom dni. Posnetki bi naj bili nekvalitetni in nedokončani. "Upamo, da so bile skladbe všeč vsem, ki so jih sneli, a poudarjamo, da ne gre za končne posnetke, iz katerih bi si bilo mogoče ustvariti točno sliko končnega izdelka," so povedali člani skupine.

Posnetki so najprej začeli krožiti znotraj ljubiteljskih novičarskih skupin, kmalu pa so postali dostopni tudi širši javnosti preko omrežij za izmenjavo datotek, kot sta na primer *KaZaA* in *Gnutella*. Noel Gallagher iz skupine je povedal, da je to početje vzelo čar njihovi glasbi in da album zaradi tega ni imel pričakovanega odziva.

Škandal s skupino Oasis je bil tako sramoten, da je preiskavo v roke vzela Britanska fonografska industrija. Vpoklicali so protipiratskega specialista Jollyona Benna, da bi zadevi prišel do dna, a mu ni uspelo. "Preiskava je obstala v slepi ulici, ko nas je privedla do studia, v katerem je skupina snemala. Glede na očitno nepripravljenost na sodelovanje lahko sklepamo, da je za nelegalne posnetke odgovoren nekdo od zaposlenih v studiu ali kdo z dostopom do njega. Že dalj časa rutinsko spremljamo tudi veliko število novičarskih skupin in ugotovili smo, da so se posnetki z novega albuma pričeli pojavljati že v začetku aprila. Prav tako nam ni uspelo izslediti uporabnika, ki je prvi objavil skladbe, saj njegov ponudnik interneta nima zadostne tehnologije, da bi lahko spremljal IP naslove vseh uporabnikov. Če bi odgovornega izsledili, bi ga zagotovo ovadili."

Gospodar pinga

Omrežja za izmenjavo datotek pa so polna tudi filmov, ne le glasbe. Med obojim pa obstajata dve očitni razliki. Prva je seveda velikost datoteke. Datoteko MP3 lahko brez težave snamete tudi če imate klicno povezavo do interneta, medtem ko je

Prvi zakon za zaščito avtorskih pravic je bil uveljavljen v Angliji, leta 1710, ko je britanski parlament ratificiral statut kraljice Ane.

CUKRČKI

Če malce povohljate po omrežju KaZaA, lahko staknete celo vrsto datotek.

PREKLINJANJE NOELA IN LIAMA

Leta 1995 je novinar NME intervjuval člana skupine Oasis. Intervju je kmalu prerasel v pijano prerekanje med članoma skupine, Noelom in Liamom. Temu 20-minutnemu izpadu se smejimo še danes, kar je verjetno glavni razlog, da je preživel na KaZaA.

PRVA EPIZODA SEINFELDA

Staknili smo tudi prvo epizodo nanizanke Seinfeld. Moramo priznati, da skeči niso dodelani in šale niso tako smešne, kot smo vajeni. Je pa George nedvomno posedoval več las. Glede na to, da gre za prvo epizodo, bi pričakovali, da jo bo težko najti, a je bilo prav nasprotno – snelo jo je veliko ljudi in tako je skupina ljudi, ki jo ponuja, toliko večja.

IZVIRNI PREDFILM SPIDER-MANA

Izvirni Spider-Man (in napovednik zanj) je vključeval tudi sceno, ko se skupina bančnih roparjev v helikopterju ujame v Spider-Manovo mrežo, razpeto med stolpoma WTC-ja. Po 11. septembru je bila scena izrezana in tudi predstavitveni film je bil spremenjen. Izvirni posnetek seveda še vedno kroži po omrežju KaZaA.

DEEP THROAT

Brskanje po podstrešju za očkovimi prepovedanimi zadevami ni več potrebno – naši smo pornografsko klasiko iz leta 1972, Deep Throat, ki je na voljo od kar zajetnega števila uporabnikov. 62-minutni film si lahko ogledate v celi paleti formatov, kar pomeni, da obstaja lepo število ljudi, ki ne želijo, da bi bil pozabljen.

za snemanje ogromnih datotek MPEG nedvomno potrebna širokopasovna povezava.

Druga očitna razlika je izbira. Za ljubitelja glasbe so omrežja za izmenjava kot odlično založen glasbeni oddelek velike veleblagovnice, pravi ljubitelji sedme umetnosti pa nimajo tako velike izbire. *Spider-Mana*, *Titanic* in *Gospodarja prstanov* boste našli na vsakem koraku, pravi ljubitelji pa bodo zastonj iskali bisere, kot sta *Magnolia* ali *Citizen Kane*. Filmi se tudi pogosto izkažejo za huronsko slabe posnetke, t.i. screenerje, ki jih nadebudni pirati posnamejo s kamero na kakšni premieri.

Te tresoče se različice niso ravno največja grožnja filmski industriji, ker so tako nekvalitetne, da jih gledajo le najbolj odtrgani navdušenci, a so celo ti tako razočarani, da si film skoraj vedno ogledajo tudi v kinu. Medtem ko filmska industrija viha nosove nad piratstvom s kamerami, pa obstajajo tudi veliko bolj gledljive različice filmov, ki pa industrijo precej bolj skrbijo. Nekdo si tako sposodi DVD v lokalni videoteki, zadevo presname na svoj disk in jo takoj ponudi preko interneta. Filmi DVD so zakodirani v formatu MPEG-2, ki je star že nekaj let. Najnovejša različica formata za kodiranje video zapisa pa je MPEG-4 (bolj znan kot DivX), s katerim lahko 5 Gb DVD materiala spravimo v borih 600 Mb z zelo nizkimi izgubami na kvaliteti. Tak format pa nemogoče nalaganje datoteke spremeni v le dolgotrajno.

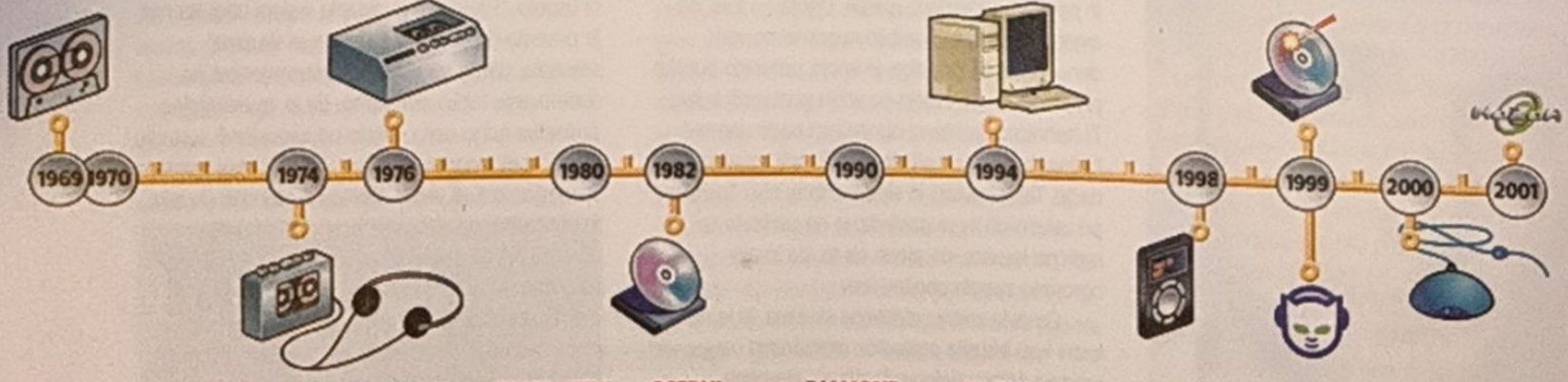
Piratiziranje glasbe in filmov je najbolj odmevno, nekje med obojim (vsaj po velikosti) pa ždijo različne televizijske oddaje. Zadnjega dela TV Dober dan verjetno ne boste našli, a če ste ljubitelj katere od ameriških serij, kot so *Seinfeld*, *Prijatelji*, *Urgenca*, *Sopranovi* ali *Seks v mestu*, boste lahko snemali do onemoglosti – na različnih omrežjih se nahajajo praktično vsi deli omenjenih serij. 25-minutna oddaja relativno visoke kvalitete zasede med 70 in 100 Mb prostora. In kako se te serije sploh znajdejo v takšnih omrežjih? Popularnost takšnih serij pomeni, da se bo našla kar precejšnja skupina ljubiteljev, ki bo goreče zbirala vse epizode in jih ljubosumno shranjevala na trdih diskih računalnikov, od koder jih bodo seveda lahko snemali tudi drugi.

P2P policija

Zabavna industrija mogoče ne more kaznovati tistih, ki si izmenjujejo datoteke, lahko pa jih vidijo. V vsaki državi obstajajo neke vrste policaji za zaščito avtorskih pravic, ki so jih pooblastili avtorji ali založniške hiše, da zanje opravljajo mukotrpno delo spremljanja datotek MP3, katerih vsebina je last Michaela Jacksona, Britney Spears, Destiny's Child in drugih. In ti policaji so ugotovili, da izmenjave datotek sicer ne morejo preprečiti, lahko pa brez težav izvedo, kdo so tisti, ki si izmenjujejo avtorsko zaščiten material. V zahodnih državah obstajajo organizacije z več tisoč zaposlenimi, ki 24 ur dnevno preiskujejo internet. Več informacij o tem, kako točno to počnejo, nam ni uspelo izvedeti, saj predstavniki takšnih organizacij ne želijo dajati podrobnejših informacij. Omrežjem za izmenjavo nelegalnega materiala bi z odkrivanjem podrobnosti omogočili blokiranje njihovih

PIRATSTVO: 1969 – 2002

C30, C60, C90, gremo! Kako se je zaskrbljenost za avtorske pravice z leti spreminjala.



KASETE
1963

Glasbeniki se zgrozijo. Namenjene navadnim uporabnikom, ki si želijo izdelati lastne, poceni posnetke, postanejo kasete raj za v radio zaljubljene najstnike.

SONYJEV WALKMAN
1974

Sony predstavi napravo "Walkabout", ki jo kasneje preimenuje v "Walkman". Prodaja praznih kaset, ki je bila do sedaj relativno nizka, naenkrat poskoči.

VIDEOREKORDER
1976

Filmski studii so zaskrbljeni, da bo VHS-piratstvo odtrlo velik del zaslužka. Velik uspeh filma ET na videu pa takoj spremeni njihovo mnenje.

KOMPAKTNI DISK
1982

Ni jih mogoče kopirati, in imajo večjo kapaciteto. In vsi ponovno kupujejo staro glasbo. Glasbena industrija je srečna, a za kako dolgo?

OSEBNI RAČUNALNIKI
1994

"Večpredstavnost" postane pomembna beseda in ljudje začenjajo shranjevati glasbo na PC-jih. MP3 in internet pričneta skoraj istočasno dvigati svoji elektronski glavi.

DIAMOND RIO MP3
1998

RIAA poskuša Diamondu preprečiti, da bi prodajal prvi predvajalnik MP3 na svetu – in ji spodleti. RIO postane prodajna uspešnica z 32 Mb pomnilnika.

CD-RW
1999

Pogoni CD-RW obstajajo že nekaj časa, a se zdaj vgrajujejo v PC-je, kar glasbenim piratom da nov polet.

NAPSTER
1999

Svetovna izmenjevalnica datotek MP3 odpre svoja vrata. Sprva je nihče ne opazi, kmalu pa Newsnight posveča cele izdaje piratskim "spletnim stranem".

ADSL
2000

Do sedaj je bilo snemanje glasbe z interneta brez plačila prej predmet razprav kot resnega razmisleka, predvsem zaradi hitrosti. Bolj prepustne pipice pa postanejo malce strašljive.

KAZAA
2001

KaZaA nastane iz idejnih ostankov Napsterja. Horde najstnikov so prepričane, da nikoli več ne bodo kupile CD-ja. In kako se bo vse skupaj končalo?

"I HAVE A DREAM"

Na omrežjih za prosto izmenjavo datotek pa ne boste našli le glasbe in butaste pornografije, temveč tudi celo vrsto govorov znanih in pomembnih osebnosti. Mednje seveda spada tudi Martin Luther King, katerega govore lahko snamete s pomočjo KaZaA-ja. Povrhu vsega pa lahko takšne govore po večini snamete brez da bi kršili zakone.

CLINTONOVA IZJAVA

Našli smo tudi zardelega Billa Clintona, ki daje izjavo pred ameriškim Senatom. Takratni predsednik je javno priznal, da je imel razmerje z Monico Lewinsky in se strinjal, da le-to ni bilo "primerno". Posnetek predsednika v zadregi smo si lahko ogledali na množici televizijskih postaj, nekaterim pa je bil tako všeč, da so ga objavili na internetu.

OSVOBODITEV NELSONA MANDELE

Televizijski posnetek Nelsona Mandele, kako veselo koraka svobodi naproti leta 1990 je na voljo na KaZaA. Snetih je mogoče celo vrsto različic, ki so dolge od nekaj minut do pol ure, ponuja jih pa pisana druščina uporabnikov.

uslužbencev. Ti uslužbenci iščejo podatke o vseh posameznikih, ki za izmenjavo ponujajo večje število avtorsko zaščitenih datotek, ki so last njihovih odjemalcev. Ko najdejo takšnega posameznika, izsledijo njegov IP naslov in napišejo pisemce njegovemu ponudniku dostopa do interneta. Eno od takšnih podjetij, NetPD, je tudi zakupilo domeno **mp3police.com**, ki je primerno njihovi dejavnosti. Njihov predstavnik za tisk je povedal, da pri svojem delu stopijo na precej žuljev in da si bodo hekerji spletno stran zagotovo privoščili, a ima podjetje namen nemoteno delovati naprej, saj je izmenjava datotek, kot trenutno obstaja, navadna kraja.

Težkometalni pristop

NetPD je začelo delovati kot podjetje, specializirano za iskanje in zapiranje spletnih strani, na katerih se je ponujala piratska programska oprema. Ogromna piratska mreža pa se je s spleta preselila na omrežja peer-to-peer, zaradi česar so pri NetPD izdelali programsko opremo za sledenje temu premiku.

NetPD se je proslavil, ko ga je najela težkometalna zasedba Metallica, da bi ji pomagali pri iskanju dokaznega materiala za tožbo zoper *Napster*. Programska oprema podjetja je *Napster* pregledovala dalj časa in se osredotočala samo na material, v avtorski lasti Metallice. Računalnik je po nekaj dneh izpljunil številko 333.435 uporabniških imen tistih, ki bi naj nelegalno razširjali Metallicine skladbe. Vsi ti podatki so bili tudi natisnjeni in na 60.000 straneh predani *Napsterju*. NetPD nadzoruje tudi promet preko *KaZaA-ja*, a kaj več od gorkih pisem ne morejo storiti, zato posebej spremljajo uporabnike z največ ponujenimi datotekami.

Takšna strategija pa daje tudi rezultate – ugotovili so namreč, da 98 % vseh vsebin, ki so na voljo v takšnih omrežjih, prihaja od 2 % vseh uporabnikov le-teh. *PCFormat* je poiskal enega takšnega uporabnika in se z njim pogovoril. Gre za 44-letnega invalidnega Američana, ki se je, odkar se je ponesrečil pri delu, posvetil predvsem

Spider-Man je film, ki ga lahko najdete na vsakem omrežju za izmenjavo datotek.

ZA ALI PROTI?

Slavne osebnosti, ki se strinjajo ali ne strinjajo z izmenjavo datotek MP3.

METALLICA

Prodajalci počenih bobničev so pred časom nonšalantno prinesli 60.000 listov papirja, na katerih je bilo 335.000 imen uporabnikov, ki bi naj nelegalno ponujali ali snemali Metallicine skladbe v formatu MP3 preko Napsterja. Skupina je zahtevala, da Napster izbriše vsa dotična uporabniška imena iz svojega sistema. "Če želijo krasti Metallicino glasbo, naj se ne skrivajo za svojimi računalniki, temveč naj odkorakajo do najbližje blagovne hiše in ukradejo CD s police," je žuzljal Lars Ulrich.

EMINEM

Kontroverzni beli rapper je grozil, da bo "razbil gobec" vsakemu oboževalcu, ki si nelegalno izmenjuje njegovo glasbo z drugimi preko interneta. Izid njegovega najnovejšega albuma, The Eminem Show je bil kar nekaj krat prestavljen, ker so se skladbe znašle na internetu. In Eminemu to ni bilo všeč. "Mislim, da je to vse skupaj sranje. Tistega, ki je spravil mojo glasbo na internet, bi rad osebno pretepel kot garjavega psa, ker si kar predstavljam malega pizduna, ki cvili: 'Imam novi Eminemov CD! Imam novi Eminemov CD! In zdaj ga bom dal na internet!' Po mojem mnenju je vsakdo, ki poskuša upravičiti takšno početje, navaden ..." Šrez – saj nam je jasno.Ć

DR. DRE

Rap zvezdnik in producent (da ne pozabimo, da je tudi Eminemov prijatelj), Dr. Dre, je tožil Napster, potem ko le-ta ni želel blokirati uporabnikov, ki so vnašali iskalne nize z njegovim imenom. "Ni mi všeč, če ljudje kradejo mojo glasbo," je rekel. Njegova založba, Aftermath Entertainment je Napster obdolžila "ustvarjanja posla na široko zastavljenem piratstvu", a se je tožba sfižila, saj se je Napster že utapljal pod večjimi tožbami.

RADIOHEAD

Eksperimentalno usmerjena zasedba se je odločila, da bo svoj novi album, Kid A, dala na razpolago servisu za izmenjavo datotek Aimster, še preden je izšel CD. Založba EMI očitno ni imela nič proti.

COURTNEY LOVE

Pevka skupine Hole, Courtney Love, pravi, da bi morale založbe narediti več, da bi prevzele internet. "Zakaj RIAA toži podjetja, ki stimulirajo to novo povpraševanje? V čem je poanta pregona uporabnikov, ki si izmenjujejo hrešče datoteke MP3? Denar! Denar, ki ga nimajo nobenega namena izplačati nam, piscem njihovih zaslužkov."

LIMP BIZKIT

Gromoglasna mlada cod-punk zasedba Limp Bizkit je za MP3. Napster je celo sponzoriral njihovo turnejo po Ameriki. Vzkipljivi pevec Fred Durst je tudi povedal, da je izmenjava datotek MP3 odličen način za poslušanje albuma pred nakupom.

Leta 1886 so se suverene države na konvenciji v Bernu dogovorile za medsebojno spoštovanje intelektualne lastnine.

KAM NAJ GRE GLASBENA INDUSTRIJA?

MP3 je tukaj in tega ni mogoče spremeniti. Kako se lahko multimilijarderska industrija prilagodi?

SLUŽENJE S TURNEJAMI

Založbe se odločijo, da ni zaslužka s prodajo CD-jev in se pričnejo ozirati po drugih načinih služenja denarja, kot so nastopi v živo, različni prodajni artikli in drugi medijski posli, kot so TV oddaje in oglaševanje.

GLASBENIKI POSTANEJO AMATERJI

Avtorji in izvajalci se vrnejo k svojim koreninam in glasbo delajo za hobi ter poskušajo zaslužiti z nastopi in s pogodbenim delom. Tak sistem je znan že od prej, a je vseeno preveč radikalen.

NENAPADANJE LASTNIKOV PC-JEV

Glasbena industrija se preneha posvečati populaciji med 20. in 60. letom in promovira le še izdelke, namenjene populaciji, ki je premlada ali prestara, da bi uporabljala računalnik. Glasbene lestvice se napolnijo z najstniškimi zvezdicami in "kraljicami estrade". Siddharta in Radiohead odpadeta kot gumb na gatah.

PRODAJANJE GLASBE PREKO SPLETA

Lahko bi se pričeli pojavljati legalni servisi za izmenjavo datotek, ki bi jih ljudje uporabljali. Piratski servisi bi bili se vedno v uporabi, a bi počasi padali v pozabo, če bi legalni servisi ponujali primerne cene in široko ponudbo.

BREZ SPREMEMBE

Počasen razvoj širokopasovnih povezav in razširjenost servisov, kot je KaZaA, nikoli ne dosežejo stopnje, ki bi bila potrebna, da bi bila glasbena industrija resno ogrožena. Ljudje so tako navajeni na CD-je, da jih še naprej kupujejo, saj imajo raje polico, polno lepo zloženih albumov, kot pa kaos med kopico datotek MP3.

snemanju datotek z interneta in izpopolnjevanju 54 Gb velike večpredstavnostne zbirke. Njegova obsedenost se je pričela z glasbo, danes pa vključuje tudi filme, programsko opremo in računalniške igre.

Nov pristop

Glede na to, da je piratstvo tako razširjeno, si lahko predstavljamo le malo izhodov za zabavno industrijo. Mnogi se strinjajo, da bi morali uporabnikom dati možnost za snemanje glasbe z interneta za primerno ceno, namesto da jih lepo prosijo, naj ne kradejo njihove lastnine.

Zabavna industrija si zato počasi, a zanesljivo postavlja lastno spletno stojnico. Filmi in glasbeniki imajo že od nekdaj bogate spletne strani, na katerih si je mogoče ogledati predstavitvene odlomke ali poslušati dele novih skladb, sedaj pa je potrebno samo še ustvariti prodajni prostor, ki ne bi vključeval maloprodajnih trgovin. Lani oktobra se je konzorcij velikih filmskih studiev vdal in napovedal *MovieFly*. Sony Pictures, Paramount Pictures in MGM so imena, ki so stala za tem projektom, ki bi naj uporabnikom omogočal snemanje najnovejših filmov, tako da bi plačali za posamičen ogled. Ko bi si film ogledali, bi se le-ta samodejno zbrisal s trdega diska v roku 24 ur. Zadeva zveni kot velik korak v pravo smer – 1200 SIT za film visoke kvalitete ne zveni tako pretirano, vsekakor pa je boljše od iskanja po omrežjih za izmenjavo datotek in tveganja, da boste po dnevih snemanja ugotovili, da ste dobili mačka v žaklju. A leto je skoraj naokoli, *MovieFly* pa še vedno ni na voljo. Predstavitvena spletna stran sedaj prikazuje predstavitvene odlomke iz filma *Spider-Man*.

No, se pa vsaj glasbena industrija premika v pravi smeri. BMG, EMI in Warner so ustanovili *MusicNet*, Sony in Universal pa *PressPlay*. Zaenkrat sta oba servisa na voljo samo v Združenih državah in bi naj v Evropi pričela funkcionirati "kmalu". Servisa ljubiteljem omogočata snemanje glasbe brez pohajkovanja po omrežjih peer-to-peer. Tako lahko najdete celotne zbirke skladb vaših najljubših izvajalcev, skladbe snamete bliskovito hitro in v odlični kvaliteti (ne radijskih posnetkov ali techno izvedb), s plačilom za servis pa tudi podpirate avtorje, ki si zaslužijo plačilo za svoje delo. Pomanjkljivost teh servisov je omejitev števila skladb, ki jih lahko snamete v določenem časovnem obdobju in seveda tisto, kar lahko s sneto glasbo počnete, ko je enkrat na vašem disku. *MusicNet* dovoljuje uporabnikom sneti 100 skladb in poslušati 100 glasbenih nizov na mesec. Snete datoteke so organizirane v posebne nize, ki jih lahko poslušate samo na računalniku, s katerim ste jih sneli. Če prenehate plačevati mesečno naročnino, snete datoteke prenehajo delovati. Skladb prav tako ne morete shraniti na CD ali skopirati v prenosni predvajalnik. S tem servisom ste torej vezani na poslušanje izključno preko PC-ja. *PressPlay* je nekoliko bolj velikodušen servis, saj ponuja celo vrsto naročnin, ki vam omogočajo določeno število snetih in poslušanih datotek mesečno, poleg tega pa tudi možnost, da lahko 10, 15 ali 20 datotek mesečno shranite tudi na CD. Kljub pomanjkljivostim pa sta servisa dobro zasnovana in bosta zaživela, ko se bo več avtorjev sprijaznilo s takšnim načinom distribucije.

Kakorkoli, *KaZaA* in pirati bodo vedno prisotni, a se uporabniki vseeno vse pogosteje odločajo za legalne servise, in ta težnja bi se naj še povečala. Plačevanje za nekaj, kar lahko dobite zastonj se morda sliši butasto, a obstaja kar nekaj razlogov, ki govorijo temu v prid. Z razširjenostjo in komercialnim izrabljanje možnosti interneta pa se bo stanje očitno le še izboljševalo.

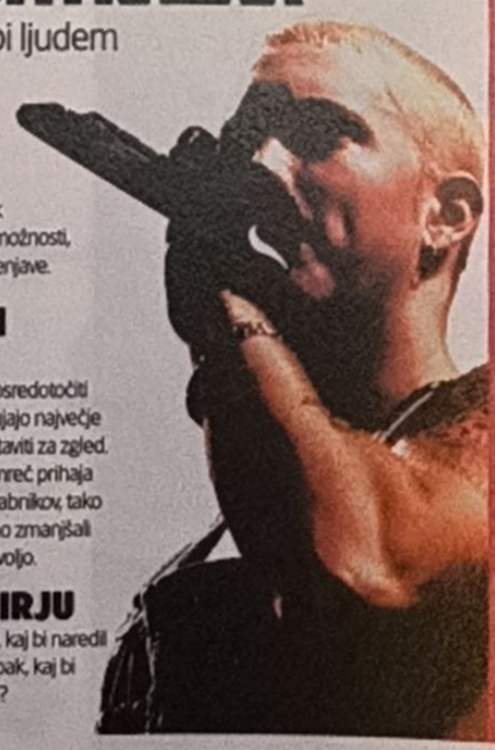
Slovenska idila?

Po obsežnem brskanju po različnih omrežjih za izmenjavo datotek smo naleteli na presenetljivo malo slovenskih skladb, da o filmih in serijah sploh ne govorimo. Razlog za pomanjkanje slovenskih filmov v takšnih omrežjih je seveda pomanjkanje filmov v primerni obliki, na kar ne moremo biti ponosni, a bomo to temo pustili za kdaj drugič.

Kar pa zadeva glasbo, pa (kljub zelo očitnemu nespoštovanju avtorskih pravic z glasbenega področja) Slovenci očitno še vedno radi kupujemo CD-je naših izvajalcev, na kar smo lahko, vsaj z moralnega vidika, lahko samo ponosni. **PCF**

KAKO ONESPOSOBITI KAZAA

Kaj lahko zabavna industrija naredi, da bi ljudem preprečila izmenjavo datotek?



PREPLAVLJANJE Z LAŽNIMI DATOTEKAMI

Preplavljanje omrežja z lažnimi datotekami MP3 je eden od načinov za mašenje omrežja in oteževanje iskanja. Eminemova založba bi menda nekaj podobnega že naj naredila kar nekaj krat, da bi zaščitila nove izdaje. Takšen pristop bi deloval za nekaj časa in bi občasne uporabnike odvrnil od servisa. Razvijalci programske opreme pa bi hitro izdali nove različice, ki bi takšne poskuse obšle.

ZAPRIMO JIH (PRVIČ)

Snemanje datotek MP3, ki si legalno ne lastite, je kaznivo dejanje. Če pa to počne milijon in pol ljudi naenkrat, bi bile tožbe prava nočna mora. Naključna izbira peščice uporabnikov vsak mesec pa bi bila ena od možnosti, da bi ljudi odvrnili od izmenjave.

ZAPRIMO JIH (DRUGIČ)

Bolj pravičen način bi bil osredotočiti se na uporabnike, ki ponujajo največje količine datotek in jih postaviti za zgled. Velika večina datotek namreč prihaja od majhnega števila uporabnikov, tako da bi istočasno tudi močno zmanjšali količino datotek, ki so na voljo.

SLIKA V OKVIRJU

Eminem je jasno povedal, kaj bi naredil uporabnikom KaZaE, ampak, kaj bi počel z omrežjem samim?

RAZPROSTRANJENO OMREŽJE

Za vsakim velikim moškim stoji ženska in za vsako aplikacijo peer-to-peer se skriva ogromno globalno omrežje.

GNUTELLA
www.gnutella.wego.com

Omrežje Gnutella nima osrednjega strežnika. Ko vpišete iskalni niz, se le-ta razpošlje skupini računalnikov, ti jih pošljejo naprej drugim skupinam itn. Ko je najdena iskana datoteka, uporabnik prejme obvestilo o tem po isti poti. Največji problem tega načina je promet, ki se ustvarja. Obstajajo celo dvomi o možnosti nadaljnjega obstoja omrežja, če se bo njegova popularnost tako večala. Redni uporabniki opažajo upad prenosov in omrežje se je nekaj krat celo sesulo.

FASTTRACK
www.fasttrack.nu

Fasttrack je omrežje, ki ga uporabljajo peer-to-peer aplikacije, kot sta KaZaA in Grokster. Omrežje je hitro in očitno stabilno. Večplastno omrežje iz določenih uporabnikov s širokopasovno povezavo naredi "supervozlišča" in izrablja dodatne vire za posredovanje iskalnih zahtev. Iskalni časi so kratki (1 – 3 sekunde), omrežje pa ima nekaj miljonov uporabnikov.

NAPSTER
www.napigator.com/list.php

Napster je mrtev, kajne? Je in ni. Aplikacija resda ne deluje več, se je pa razvil sistem, imenovan OpenNap, ki se priklaplja na neavtorizirane strežnike. Vpišite iskalni niz "OpenNap" v Google in rezultati vam bodo pokazali, kakšna je količina teh strežnikov. Določeni med njimi so splošni strežniki, ki bi naj nadomestili Napsterjevo izmenjavo vseh vrst datotek MP3, drugi pa so orientirani na določeno glasbeno zvrst. Tehnologija pa je zastarela in težko uporabna.

BEARSHARE
www.bearshare.net
Omrežje: Gnutella

Bearshare ima srčkan logotip in enostaven, pisan vmesnik, ki na odličen način izpisuje rezultate iskanja. Vsako iskanje se izvaja v lastnem oknu, med katerimi ni lahko preklapljati. Njegova največja pomanjkljivost je ta, da uporablja omrežje Gnutella, ki je nezanesljivo in prenatrpano in se pogosto čisto ustavi.

MORPHEUS
www.musiccity.com
Omrežje: Gnutella

Morpheus je svoj čas tekel v omrežju FastTrack, a ga je KaZaA potisnil v ozadje in tako sedaj teče na Gnutelli. Od zamenjave omrežja ga je zapustilo ogromno uporabnikov, čeprav je vmesnik precej izboljšan in je program čisto uporaben za snemanje popularnega materiala, ki ga ni težko najti.

KaZaA
www.kazaa.com
Omrežje: FastTrack

Verjetno najboljši program za izmenjavo datotek. Iščete lahko glasbo, video, programsko opremo, dokumente, slike oz. kakršne koli računalniške datoteke. Ogromno število uporabnikov zagotavlja visoke možnosti zadetkov iskanja, spremljate pa lahko lastno snemanje in vse, kar drugi snemajo od vas. Ima celo vgrajen predvajalnik večpredstavnostnih datotek.

KaZaA LITE
www.kazaalite.tk
Omrežje: FastTrack

KaZaA Lite deluje na identičen način kot KaZaA, le da nima spywara, ki je vključen v "trdo" različico. KaZaA se je namreč proslavil tudi s koktejlom zanič programov, ki so se samodejno nameščali na vaš računalnik in tono samodejno odpirajočih se oken. Sharman Networks, lastniki KaZaA-ja niso avtorizirali izvedbe Lite, bi pa bilo zanimivo videti KaZaA, kako toži drugo podjetje zaradi kršenja avtorskih pravic.

WINMX
www.winmx.com
Omrežje: OpenNap

Tu manj znan program za izmenjavo datotek je zrasel iz [illegible] priklopljenih na omrežje OpenNap. [illegible] se lahko priklopi na celo vrsto strežnikov in [illegible] na voljo, [illegible] strežnika. WinMX podpira vse vrste datotek [illegible] možnost [illegible] uporabniki in [illegible] (Hotlist) uporabnikov [illegible] ponudbo si [illegible] uglédati. Nima pa vgrajenega [illegible] ni tako [illegible] kot KaZaA.

PRI NAS DOMA

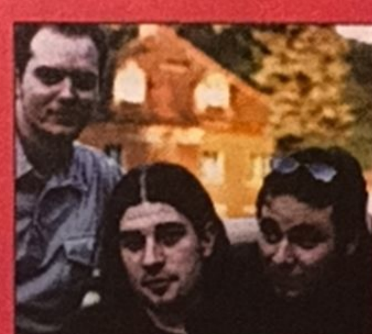
Za mnenje smo povpraševali tudi po Sloveniji. Povedali so nam naslednje.

LJUBLJANSKI KINEMATOGRAFI
www.kolosej.si

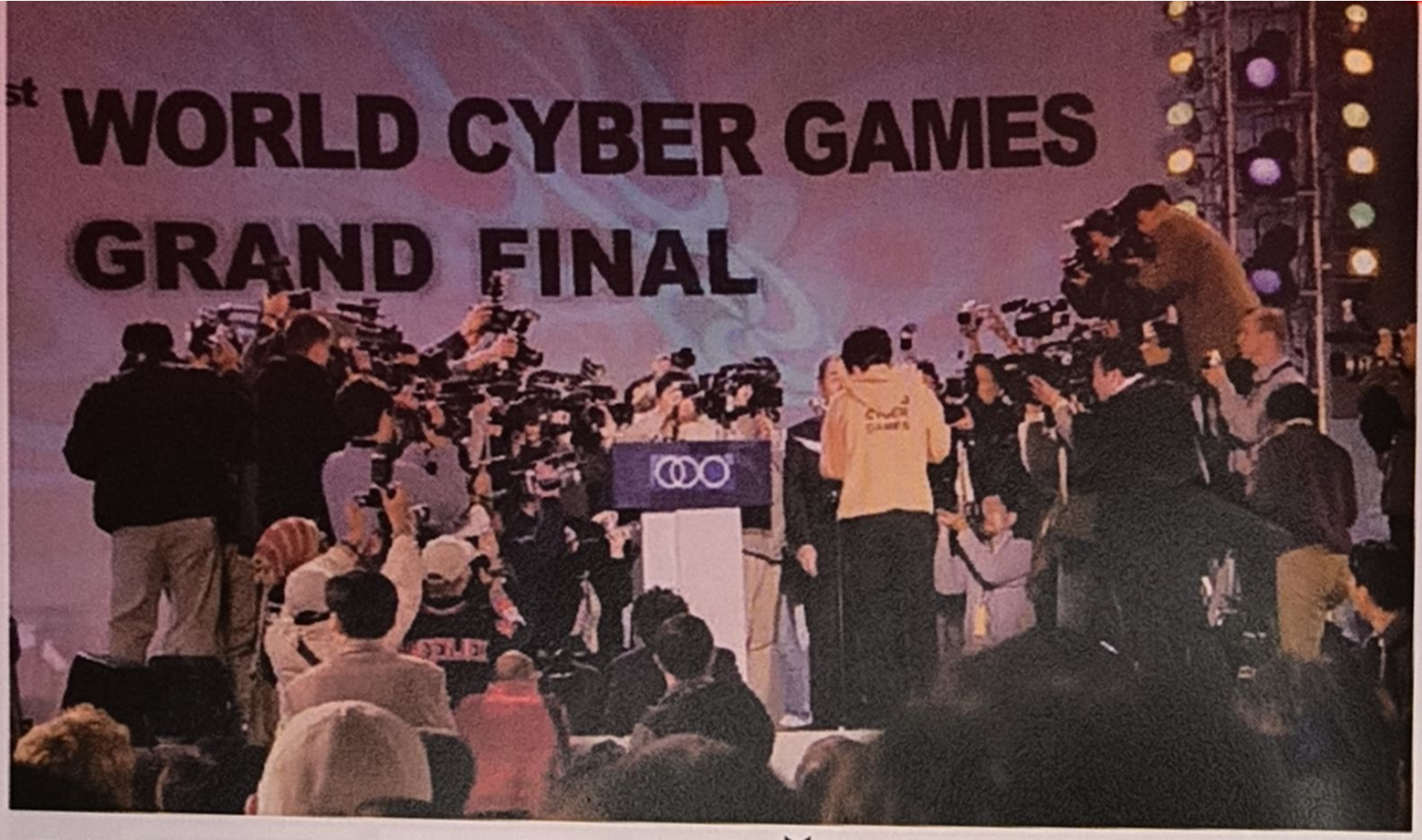
"Stališče Ljubljanskih kinematografov d.d. in Kolosej kinematografov d.o.o. do kakršne koli nelegalne oblike izmenjave avtorsko zaščitenih datotek preko interneta je odklonilno in tega ne podpiramo. Pozdravljamo pa DivX kot inovacijo na področju video kompresije in se nam zdi tudi zelo uporabna. Opažamo, da postaja DivX priljubljen in da so z njim seznanjeni ali jo uporabljajo mnenjski voditelji, vendar je – kljub preprostosti za izkušene uporabnike računalnikov – DivX za množice še vedno praktično prezapletena in nepriviačna tehnologija, predvsem pa se ne sklada z navadami povprečnega kino obiskovalca. Prav gotovo drži, da so posamezni filmi na račun DivX-a že izgubili kakšnega gledalca, ni pa izključeno, da kakšnega niso tudi dobili, saj si je nekatere filme preprosto treba ogledati v kinu. Vendar se vse skupaj vsaj v Sloveniji zaenkrat ne zdi tako velik problem, da bi vzbujal posebne skrbi. Pri nas pazimo na to, da obiskovalci v dvorane ne vnašajo digitalnih kamer (to se je sicer že zgodilo), tako da ne bi nastajali 'screenerji', čeprav ti v času, ko film pride tudi k nam, večinoma niso več zanimivi, saj so že na voljo z drugih 'tržišč'."

ZAKLONIŠČE PREPEVA
zakloniscеprepeva.com

Skrajno levo usmerjena revolucionarna rock zasedba, ima tudi zanimivo mnenje o izmenjavi datotek. "Ne podpiramo nelegalne izmenjave, podpiramo pa izmenjavo proti nekemu ustreznemu minimalnemu plačilu. To ni tako nemogoče, kot izgleda, za zgled pa bi lahko vzeli pornografijo na internetu – ni lahko dobiti filmčkov brez minimalnega plačila ali vsaj registracije. Izmenjave ni mogoče ustaviti, mogoče bi jo pa bilo omejiti, predvsem s cenejšimi CD-ji, kar bi po našem mnenju najbolj pomagalo. Na naše delo nelegalna izmenjava datotek vpliva v toliko, da nam ni všeč, ko se pojavljajo kompresirani posnetki MP3, ki imajo slabo kakovost zvoka, potem ko smo toliko denarja vložili v studiu za optimalen zvok."



Avtorske pravice imajo svoje korenine v cenzuri. Angleške oblasti so namreč želele kontrolirati ves tisk, avtorji pa so želeli iznajti način, kako se cenzuri izogniti.



SLOVENIJA – MAČEHA, KI JE NI PRIZADEL SVETOVNI POTRES

Profesionalni igralci so v tujini zelo čislani, medtem ko se pri nas nanje gleda kot na mulce, ki izgubljajo čas. Bomo tudi na igralnem področju doživeli emigracijo slovenskega talenta v tujino?

Besede **Boštjan Krajnc & Ivo Vidergar**

Kibernetična skupnost internetnih igralcev je danes že tako razvita, da več ne moremo govoriti o fenomenu, temveč o vsakdanji subkulturi, kot je recimo nogomet. V bistvu skupnosti igralcev po naravi niso samo tekmovalne, temveč so postale prava izmenjevalnica mnenj, torej nekakšen digitalni ekvivalent grških forumom in olimpijskim igram. V sklopu kiber-športnih skupnosti so najbolj znamenite prvoosebne strelske igre, kot so *Counter-Strike*, *Half-Life*, *Unreal Tournament*, *Return to Castle Wolfenstein*, toda tudi po šestih letih ostaja nesporen favorit Id-jeva serija *Quake*.

"*Quake* je predstavljal revolucijo na področju online igranja – igralci so se lahko prvič priključili na oddaljen internetni strežnik in se obstreljevali med seboj v dokaj realističnem 3D okolju," pravi Tadej "Tron" Lašič, eden začetnikov *Quake* scene pri nas. "V razmeroma kratkem času so se pojavila prva združenja (klani), ki so se spopadala z drugimi klani, kar je sčasoma pripeljalo do ogromne skupnosti oboževalcev igre po vsem svetu. Ostalo je zgodovina."

Tudi Slovenci smo zagrabili novi trend, vendar smo imeli z njegovim razvojem online pri nas večje težave kot v tujini, kar so mnogi pripisovali slabim komunikacijskim povezavam s tujino. Prvi privrženci igre so se pojavili sočasno s prvim slovenskim strežnikom za *Quake*, ki se je imenoval ABM, zaradi popularnosti in razmaha tekmovanj in klanskih bojev v tujini, pa je tudi pri nas število igralcev hitro naraslo.

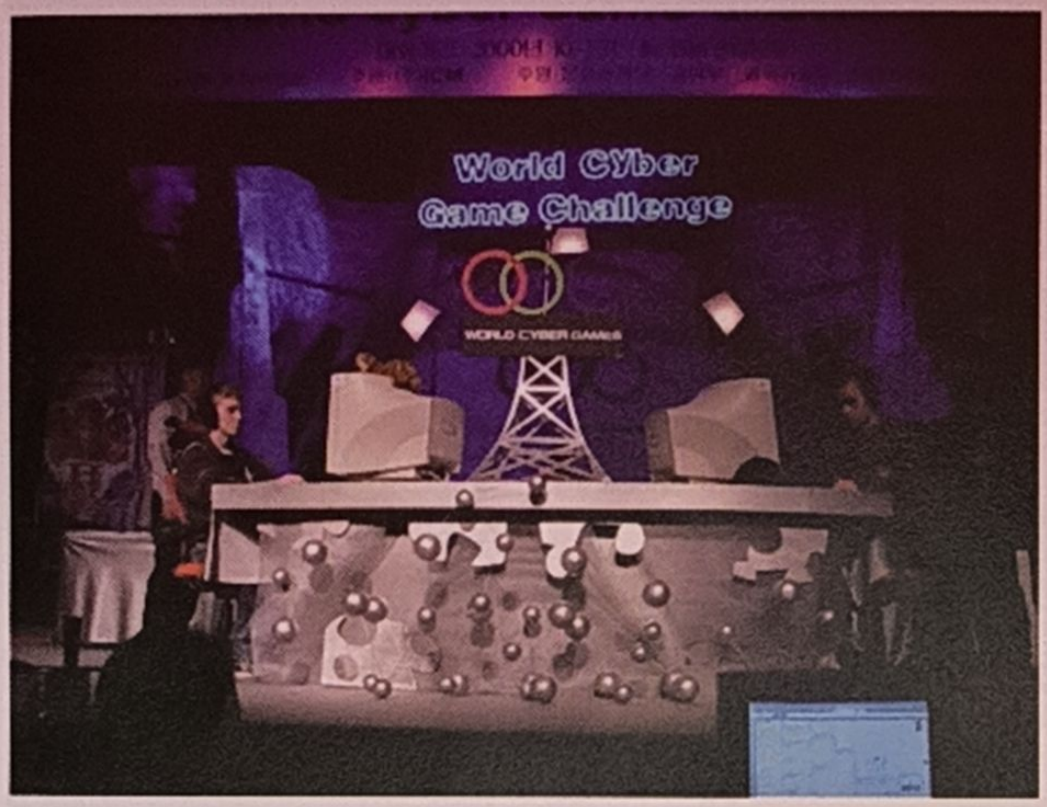
Začetki

Ker smo Slovenci nevoščljivi in smo morda prav zaradi tega bolj tekmovalni, smo hitro začeli ustanavljati klane. Skupine igralcev torej, ki delujejo in dihajo kot eno moštvo, nekako kot nogometna reprezentanca (pa brez sarkazma na Srečkov račun, prosim) in je podrejena enemu samemu cilju: zmagi. Prvi *Quake* klan pri nas je bil Red Eagle Clan, nato pa je sledila za naše razmere prava poplava navdušencev, od katerih danes živi le še legendarni klan 666. "Že od nekdaj smo znali kombinirati zabavo z resnostjo in se nismo preveč obremenjevali s porazi – in morda je to tudi glavni razlog, da smo še vedno skupaj," pravi Anduril iz klana 666. "Poleg tega je dosti naših članov skupaj še iz časa *Quaka 1*, kar očitno pomeni, da dobro sodelujemo kot skupina."

Fantje – igranje v klanih je bilo od nekdaj mačo zadeva – so bili zaradi slabših razmer v primerjavi s tujino v podrejenem položaju, kar je bil vzrok, da smo se osredotočili predvsem na domača tekmovanja, vse skupaj pa je delovalo bolj na amaterski ravni. Nihče še ni razmišljal o kiber-športu in pričakoval manije, ki je v naslednjih letih navdušila svet.

Vendar so se tudi slovenski klani počasi pričeli spopadati z izzivi tujih klanov in doživeli pravi šok, kajti premoč na domačem terenu v primerjavi s profesionalnostjo tujcev ni bila vredna počenega groša. Tedaj je nastopil čas za streznitev in tisti, ki so želeli obstati v neizprosnem kibernetičnem peklu so

Svet omrežnega Quaka



>> Če se želite podati v profesionalne vode, velja samo – vaja, vaja in še enkrat vaja

Tekmovanja, kot je World Cyber Games, pritegnejo ogromno pozornost. Letošnji nagradni sklad znaša več kot 30.000 Evrov.

morali v svoje spretnosti vložiti obilico truda. Prvemu je uspelo Chaos Clanu, kjer so med prvimi razumeli nujno potrebno organiziranost in taktične prvine online igranja. "Nekateri smo se poznali tudi pred ustanovitvijo klana," se spominja Tron. "Srečevali pa smo se tudi izven igre in tako so iz igralcev kasneje postali prijatelji – skupaj smo organizirali LAN zabave, hodili na tekmovanja in podobno." Njihovi uspehi so bili tudi povod za kasnejše pogostejše spopade s tujimi klani, kar pa povzročilo tudi ogromne izdatke za nadgradnjo računalnikov in povezav, ki so v tem športu vitalnega pomena.

Večje število klanov in igralcev so sprožila tudi prva organizirana tekmovanja. Naši borci so tako leta 1997 v mariborski dvorani Štuk organizirali prvo tekmovanje, kjer pa še niso nastopali klani, temveč le zagreti posamezniki. Temu načinu igranja s pravimo Free For All (FFA), kar pomeni »vsak naj poskrbi za svojo zadnjico«.

Do naslednjega večjega tekmovanja v *Quaku* sta pretekli še dve leti (Mežica 99), medtem ko v tujini niso zapravljali časa in so se turnirji kar vrstili. Vendar pa je bilo tekmovanje v Mežici prelomnica, saj se ga je udeležilo izjemno veliko število klanov. Žal se je znova izkazalo, da so bili ob udeležbi tujih klanov naši rezultati prav porazni. Lovoriko najboljšega slovenskega klana so si prisvojili že takrat izjemno izkušeni igralci nekdanjega Chaos Clana (Miso, Pheno, Crazydrake in Borut), ki so se borili za barve novega klana The Bravehearts (BHS). Prav ti so v prihodnosti tudi tujcem pokazali, da Janezi nismo le pesniki in nogometaši, temveč da znamo v roki držati tudi puško.

Najboljše slovensko tekmovanje je organiziral klan 666, katerega člani so vedeli, saj so poznali pogoje za tekmovanja v tujini in jih z odliko tudi uporabili. Prvi so poskrbeli za prestižne nagrade, pohvale vredno strojno opremo, pravo organizacijo bojev. Zadnje omembe vredno dejanje je bila SiCL

(Slovenska klanska liga), ki je potekala na internetnih strežnikih, vendar je tedaj scena zaradi pristranskih sodnikov že začela izgubljati čar. Na srečo večje škode ni bilo, saj je tedaj na prizorišče že stopala nova zvezda – *Quake 2*. Prvenec pa je le ostal v nostalgičnem spominu, saj je prinesel nov pogled na igro, rodila pa so se tudi prijateljstva, ki držijo še danes. Žal družba ni sprejela igre kot nekaj, kar lahko tudi združuje.

Potres v drugo

Takoj ob izidu druge Id-jeve mojstrovine so se pojavile kritike, ki so bile sprva zelo negativne, saj so ljudje pričakovali nekaj podobnega v novi preobleki. Ko pa se zgodi nekaj, čemur Pythoni pravijo "and now for something completely different", stvar stežka sprejmemo. Tukaj mislimo predvsem na dinamiko igre, ki je bila povsem drugačna od predhodnikove in to je veliko navdušencev tako razočaralo, da so se vrnili k izvirniku. Navkljub temu je bil kmalu na voljo prvi strežnik za *Quake* 2, ki je domoval na SiOL-u. V nekaj mesecih smo imeli kopico novih igralcev in drugi *Quake* je na slovenskem omrežnem področju postal pravi gigant in scena je bila za naše razmere že prav holivudska.

Nastajati so začeli novi klani, ki so se predvsem zgledovali po svojih predhodnikih. To so bili Happy Devils (HD), UFO, xTc, Rdeča Armada (RA), če naštejemo le najbolj znane. "V najboljših letih scene *Quake* v Sloveniji je bilo aktivnih tudi več kot 20 klanov. Če pogledamo število prebivalcev ugotovimo, da je ta številka kar visoka, še posebej če temu dodamo takrat malo ponudnikov interneta, visoke stroške priklopa in slabe prenose," meni Tron. Klani so počasi dobivali vse večje ambicije in hoteli predstaviti našo dvomilijonsko državo v čim boljši luči, ne glede na "pišmevriten" odnos potencialnih sponzorjev. Navdušenje je bilo takšno, da so igralci med treningi, v želji, da bi dosegli čim boljše rezultate, dobesedno pocepali od izčrpanosti. Toda trud je obrodil sadove in kmalu *Quake* ni bil več le zabavna igra, temveč način življenja, pa naj se sliši še tako neverjetno.

Za razliko od predhodnika je bilo vse delovanje usmerjeno v klane, kar je imelo za posledico poplavo organiziranih skupin. Vso to s pozitivno energijo nabito ozračje je pripeljalo do prvega tekmovanja (Free For All), ki je potekalo v Idriji.

Obiskanost turnirja je zdaleč presegla pričakovanja organizatorjev, dogodek pa je zanimanje za sceno *Quake* povzdignil v pravo evforijo. Naziv prvega rekorderja v tekmovanjih v *Q2* je pripadel Qrofu.

Temu so sledila številna tekmovanja in izgledalo je, da bodo situacijo spregledali tudi potencialni sponzorji in omogočili igralcem, da se scena dvigne na profesionalni nivo in usmeri na LAN zabave v tujino. Vendar se kljub trudu udeležencev javno mnenje ni spremenilo.

Čeprav bi tedaj zlahka prišlo do razpada scene, se to ni zgodilo, saj so klani dojeli, da lahko svoj prostor pod soncem iščejo v ligah in kmalu so tuje online lige Clanbase, OGL in DeCL dobile prve slovenske tekmovalce. Tokrat se je našim online bojevnikom končno nasmehnila sreča, saj so Happy Devils (HD) z odlično igro postali pojem uspešnega organiziranega skupinskega igranja v srednji Evropi. Z nepopustljivim ključnim igralcem Ice-T-jem je klan za zmago na tekmovanju DECL prejel 1.000 nemških mark nagrade, vendar finančna nagrada ni pomenila toliko, kot dokončna potrditev v Evropi. Sreča jim je bila naklonjena še naprej, saj so še isto leto v nemški ligi DeCL v načinu CTF zasedli drugo mesto, ekipa za Deathmatch pa je ostala nepremagana še leto dni in tako so dokazali, da se lahko naši klani kljub relativni nerazvitosti scene kosajo z izkušenimi in predvsem dobro plačanimi tujci. Žal je odziv naših podjetij ostal na enaki ravni – našim fantom niso privoščili niti kape.

Takrat pa je Id napovedal novo prvoosebno igro, namenjeno le online igranju. Bo *Quake III: Arena* spremenila splošno dogmo ali pa bo potrebno počakati na *Quake VII*?

Gladiatorji v areno

Revolucija v svetu, poraz v Sloveniji. Tako bi opisali vzdušje ob prihodu ene najboljših online iger vseh časov. S tehnološkega stališča je Id prekosil samega sebe in izdelal idealen naslov za nekaj, kar v Sloveniji noče zaživeti – večigralsko sceno, lige in mrežna tekmovanja. Veterani, kot so 666 (**www.666clan.net**) in HD (**www.devilheart.com**), so novinca takoj zagrabili in želi lepe uspehe na mednarodnih ligah. Najboljši klan *Quake 2* srednje Evrope, HD, se je združil z izkušenimi Bravehearts, njihov moto pa je postal združiti najboljše in zmagati na Evropskem prvenstvu v *Quaku III*. To bi jim lahko tudi uspelo, če se ne bi ponovila zgodba s pomanjkanjem sredstev. Pot do LAN prireditev vodi

Lineage je igra, ki je v Južni Koreji povzročila pravi zločinski val. Igralci imajo namreč navado, da se z nasprotniki v igri spoprimejo tudi zares. Znani so celo podatki o smrtnih žrtvah igre.

MEDNARODNA SKUPNOST

Willem Bison, znan kot Talita, je vodja mednarodne igričarske skupnosti Clanbase. Ali je situacija v Evropi res tako rožnata, kot si predstavljamo?

PCF: Kako si prišel na idejo gostiti mednarodno online skupnost igralcev in celo ne pomisliti na to, da bi imel od zadeve kakršen koli zaslužek?
WB: Sem programer in ClanBase sem ustanovil le kot programski projekt. Želel sem se naučiti spletnega programiranja, prodaja oglasnega prostora pa je trenutno edini vir financiranja zanj. V prihodnosti bomo morda pričeli z zaračunavanjem za posebne storitve, vendar nimamo takojšnjih načrtov za kaj takšnega. Težava je v tem, da ljudje preprosto niso pripravljeni plačati za kar koli na internetu.

PCF: Kako Britanci gledajo na online igre? Ali mislijo da gre samo za otroke, ki izgubljajo čas ali pa zadevo jemljejo bolj resno?
WB: Vprašajte Britanca, jaz sem Nizozemec. Šalo na stran, mislim da ljudje iger ne vzamejo preveč resno. In tako je tudi prav. Igranje je za zabavo in upam, da bo tako tudi ostalo.

PCF: Ker je Clanbase zelo priljubljen po celi Evropi, ali imaš kakšne informacije o vzhodnoevropski klanski sceni, še posebej pa tisti v Sloveniji?
WB: Žal moram priznati, da ne vem prav veliko o Sloveniji, ampak Romunija je zelo aktivna na Clanbasu.

PCF: Kdaj meniš, če sploh kdaj, bi kiber-šport lahko dobil enak status in pokritost kot resnični športi?
WB: Nikoli. Da bi se to zgodilo, bi igre morale postati prijazne do gledalcev in čeprav se nekateri aspekti lahko izboljšajo, igre nikoli ne bodo tako zanimive, kot pravi športi. Vsekakor bodo aktivni igralci pričeli bolj pogosto spremljati tekmovanja, ko bodo igre razvite z gledalci v mislih. Tudi število aktivnih igralcev bo hitro raslo, če je verjeti številnim analizam in poročilom, tako da sem zelo gotov, da bo prihodnost kiber-športa svetla.

do Berlina, Londona, Pariza in to vsekakor ni finančni mačji kašelj. Vendar so bili naši fantje pripravljeni žrtvovati lasten čas in denar, da bi dokazali, kako močni smo Slovenci. »Imamo navdušence, ki jim ni mar za vložena finančna sredstva, nekateri pa s(m)o bolj zmerni glede teh zadev,« poskuša finančni vidik razložiti Anduril iz 666. »Sponzorskega vložka doslej še nismo nikoli prejeli, šele sedaj bomo prvič prejeli finančni vložek iz češkega PGChallenge LAN-a, kjer smo zasedli drugo mesto, vendar to ne pokrije niti stroškov potovanja.«

Vendar na srečo naših klanov ni vse v denarju. Najmočnejši nemški klan (njihova scena je štela 15.000 aktivnih igralcev) mTw celo leto ni uspel premagati naših Happy Devils, po drugi strani pa so igralci iz Nemčije in drugih držav spali v luksuznih hotelih in zapravljali denar sponzorjev, medtem ko so naši fantje počivali v spalnih vrečah na parkirnih prostorih in se hranili v McDonaldsu. Žal so v času, ko sta se klana 666 in d3v borila na tuji sceni in zapravljala štipendije po Evropi, ostali klani v Sloveniji počasi zaključevali svoje kariere. Poglaviten vzrok je bil neobstoj strežnika za *Quake III*, ki ga v tistem času ni želel postaviti niti gigant, kot je SiOL. Nemški klani so v času slovenske apokalipse od sponzorjev dobili najnovejše računalnike, službeno vozilo in pokrite stroške za prvovrstne hotele in restavracije v teku prireditve, enako pa se godi tudi klanom Tulls iz Italije, 4Kings iz Anglije, francoskim aAa idr.

>> Na evropskem prvenstvu se je slovenska ekipa Quake zavihtela na neverjetno peto mesto

V svetu klansko igranje večigralskih akcijskih ni več le strel v prazno, temveč se pojmuje kot kiber-šport, s katerim je mogoče služiti kruh. Stalna tekmovanja z visokimi nagradnimi skladi niso redkost (nagrade za prva mesta dosegajo že po 10.000 Evrov in več, najboljši svetovni igralec *Quaka* pa je od Id-ja dobil Ferrarija), organizatorji tekmovanj pa že od naslednjih večigralskih iger, ki bodo imele izboljšano podporo za gledalce,

Slovenski igralci iz časov, ko so na evropskem prvenstvu v *Quake III Areni* osvojili peto mesto.

pričakujejo nadaljnjo rast popularnosti novega športa. Morda niti ni tako daleč dan, ko bo navidezne gladiatorske boje prenašala televizija? In takrat se bo denar sponzorjev le še povečeval. Medtem pri nas večina vidi v igrah mračni srednji vek, glavni izvor problemov z ocenami v šolah in uničevanje oči mladih.

Če menite, da ste pripravljeni v igranje vložiti nekaj ur vadbe dnevno, pa imate na račun odprtosti tovrstnih tekmovanj le možnosti priti do zaslužkov. Liga Clanbase že vrsto let uspešno združuje klane tako za *Quake*, kot tudi za *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* in *Tribes 2*, v ligo pa se dnevno prijavljajo novi klani, tako da število članov že presega 100.000. Tukaj je še www.barrysworld.com, ki poganja lige za igre *Elite Force*, *Half-Life*, *Jedi knight 2*, *Medal of Honor*, *Quake 2*, *Quake 3*, *Return to Castle Wolfenstein* in *Unreal Tournament* ter nemška online liga www.q3liga.de, ki pa je specializirana za *Quake*.

V Sloveniji smo sicer imeli nekaj poskusov organizacije odmevnejše večigralske lige – še posebej s strani igričarske strani **www.discharged.org** – vendar so vsi bili neuspešni, tako da o obliki slovenske klanske scene ne moremo govoriti. Posledica tega so bili prehodi najboljših slovenskih igralcev v tuje klane, v katerih igrajo za Evre. »Italijanska scena je zelo razvita, kar zadeva pokrovitelje,« razlaga Ice-T, eden izmed slovenskih plačancev, ki si kruh služi z igranjem pri italijanskem klanu Tulls. »Naš klan ima lepo število

sponzorjev, ki nas finančno pokrivajo na različnih področjih, kot na primer strojna oprema in stroški tekmovanj (predvsem potni). Res je *Quake* le igra, ki se igra za zabavo med prijatelji, ampak, ali vi ne bi zgrabili takšne priložnosti, če bi se vam ponudila?«

Minili so torej časi, ko je bil v PC Gamerju objavljen članek pod naslovom "Slovenija na vrhu Evrope". Naši fantje Ivo "Darkman" Vidergar, Matej "Bulldog" Kšela, Matej "Sharac" Osterman, Robert "Ripper" Šircelj, Andrej "Hatch" Drobnič, Marko "Crazydrake" Šest, Blaž "Anduril" Kranjc in Boštjan "Miso" Kranjc, so se uvrstili na evropsko prvenstvo v *Quake III Areni*, ki je potekalo v Londonu. Glavni organizator projekta je bil angleški Barrysworld.com, na tekmovanju pa se je slovenska ekipa zavihtela na neverjetno peto mesto. Žal niso dobili nič več kot stroške, ki so jih krili sami, v Sloveniji pa so kljub aplavzom na evropski sceni ostali skoraj neopaženi. Člani ekipe so dali ogromno intervjujev za evropske računalniške revije, v Sloveniji pa je interes pokazal le PC Gamer.

Da je Slovenija na tem področju v zaostanku za Evropo, je torej jasno. A zakaj je tako? "Pokroviteljev v Sloveniji za takšno zvrst športa ni," razlaga Ice-T. "Poskušali smo marsikje, vendar naša podjetja v tem ne vidijo dobička, kar pa je tudi popolnoma jasno, saj je scena premajhna in nerazvita." Ali se bo v prihodnosti kaj spremenilo in bodo tudi slovenski klanski igralci dobili svoj prostor pod soncem? Anduril iz klana 666 nam je povedal, da je trenutno v pripravi projekt, ki bi naj pod skupnim imenom združil najboljše slovenske klane iz več iger – *Quake III Arena*, *Unreal Tournament*, *Counter-Strike* in *Warcraft III*. »Stran bi se naj razvila v nekakšno stično točko celotne slovenske igričarske scene, s čimer bi se povečala seznanjenost publike, s tem pa posledično tudi interes sponzorjev,« je optimistično zaključil. Vam torej ne ostane nič drugega, kot da počakate in obiščete stran **www.discharged.org**, katere ponovni zagon je napovedan za ta mesec. Če pa se želite podati v profesionalne vode, pa velja samo – vaja, vaja in še enkrat vaja. **PCF**

ITALIJA – OBLJUBLJENA DEŽELA

Italijanski klan TuLLs je v svoje vrste privabil že nekaj Slovencev, ki v njem igrajo proti plačilu in pokritju potnih stroškov za prevoze na tekme in treninge v Italijo. Pogovorili smo se z vodjo klana, Paolom "Cicom" Spadarijem.

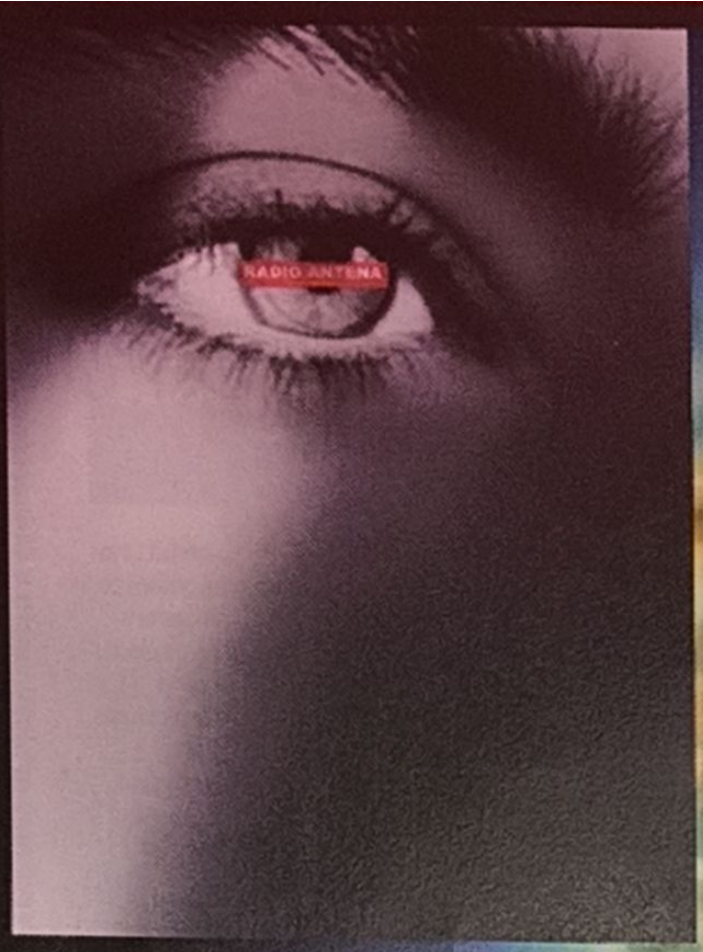
PCF: Kdaj si ustanovil klan in kdaj ste se odločili za svetovne večigralske nastope?
PS: TuLLs sem ustanovil pred petimi leti – takrat smo bili le skupina sodelavcev, ki smo igrali *Quake* med premorom za kosilo, prelomno pa je bilo leto 2001, ko smo se, zahvaljujoč italijanskemu distributerju Leaderju, pričeli kosati z najboljšimi svetovnimi klani.

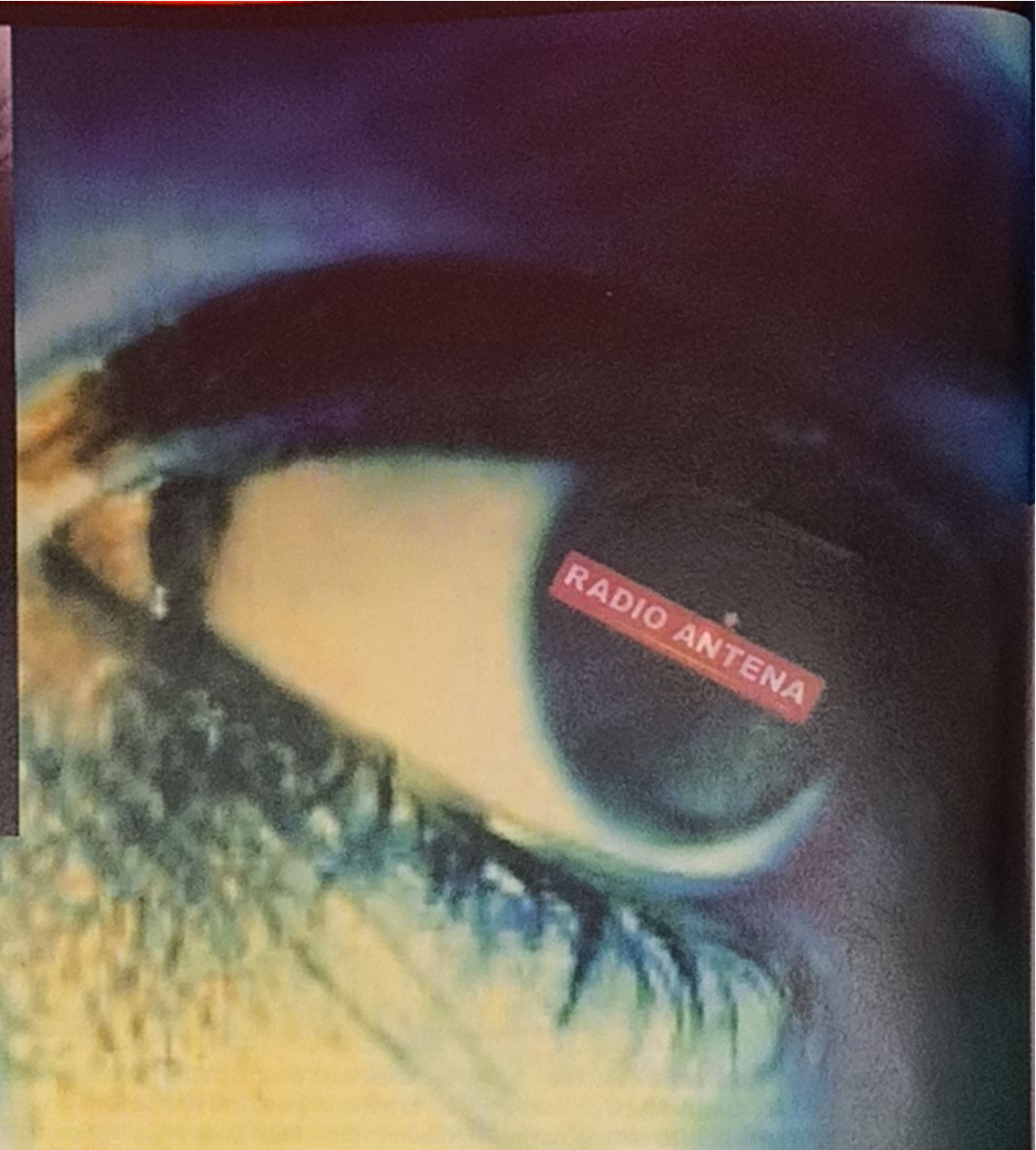
PCF: Kaj meniš o profesionalnih igralcih in ali misliš, da je z igranjem mogoče zaslužiti dovolj denarja za preživetje?
PS: Po mojem mnenju je profesionalno igranje še vedno le stališče do igranja samega, kakor vir dohodka, s katerim bi se dalo normalno preživeti. Morda se bo v prihodnosti to spremenilo, trenutno pa bi se s tem lahko preživljali, če bi se tudi drugače udejstvovali v zadevi – npr. s programiranjem za podporo ideji ali čim podobnim.

PCF: Vemo, da pri vas igra nekaj odličnih slovenskih igralcev. Kako je do tega prišlo?
PS: Boštjana poznam že precej dolgo, ko pa smo se na eni izmed LAN zabav spoznali z njim in z Ivom, smo ugotovili, da imamo podoben odnos do igre. Naš klan ne razvršča ljudi glede na mesto, od kod prihajajo. Gre predvsem za naše razmišljanje o sami igri.

PCF: Kaj meniš o slovenskih quakerjih na splošno, ker najbrž veš, da je v državi morda kakšni 50 igralcev, istočasno pa smo pred nekaj leti premagali Italijo v kvalifikacijah za evropsko prvenstvo. Kaj bi priporočil ljudem, ki se želijo resneje ukvarjati z igranjem iger?
PS: Slovenski igralci so me vedno uspeli navdušiti – če vzamemo povprečno spretnost slovenskega quakerja, je ta resnično izredno visoka – istočasno pa je njihov odnos do igranja pošten. Kar pa zadeva nasvet, je najpomembneje trdo vaditi, nato pa se pridružiti klanu, ki ima resne namene. Seveda pa je najpomembneje, da se vmes zabavate!

Največji strežnik na svetu, namenjen izključno online igranju, je Blizzardov battle.net, ki si je z 8,2 milijona aktivnih računov prislužil mesto v Guinnessovi knjigi rekordov.

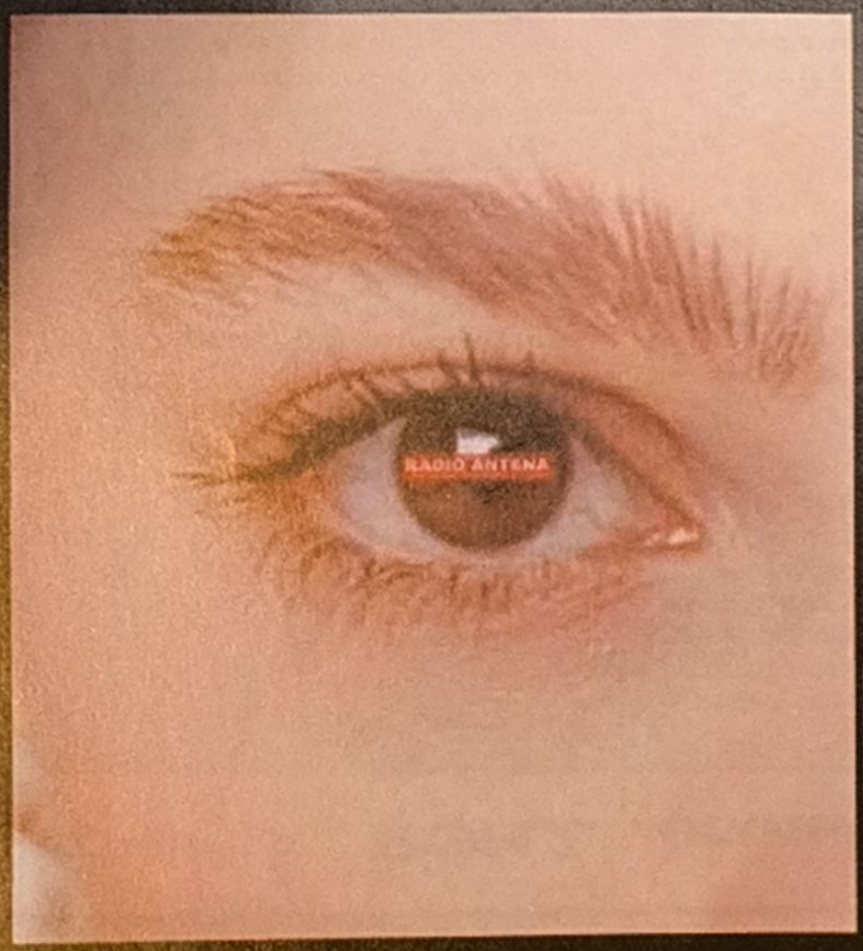


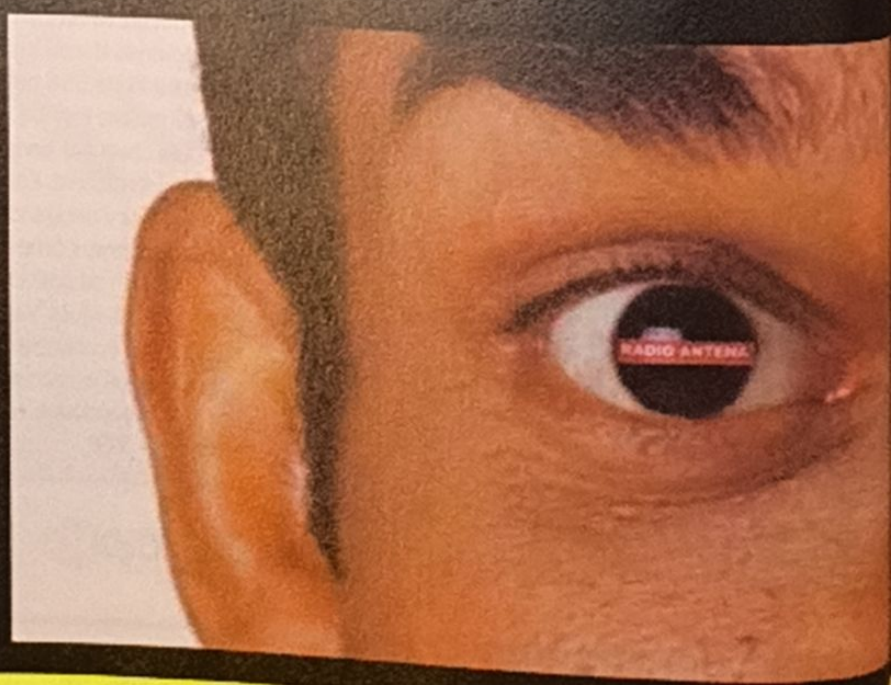


RADIO ANTENA

105.2 Mhz

Najbolj gledani radio





Preizkušeno

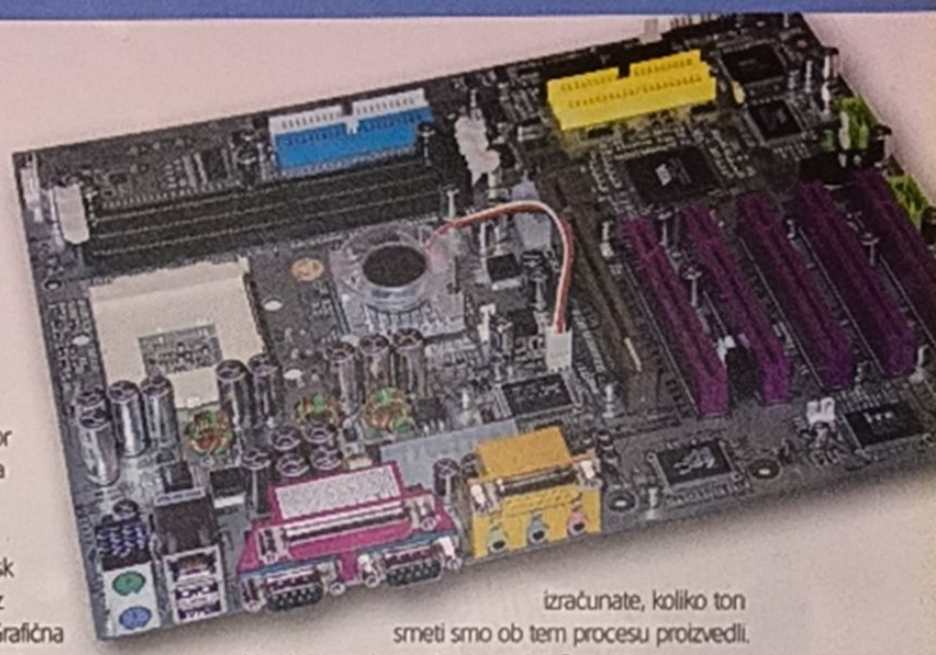
Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Okolje nam ni hvaležno

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Hm, jesen se bliža, kmalu bo listje porumenelo in odpadlo, začeli se bodo pobirati pridelki, grozdje bo dozorelo in pojavili se bodo hrupni stroji, ki bodo kalili mir in onesnaževali okolje, vse dokler jeseni ne bo konec.

Onesnaževanje. Če se zavedate ali ne, globalno gledano računalniška industrija sploh nima tako zanemarljivega vpliva na okolje. Če pogledamo proces, ki se ustvarja v proizvodnji, prodaji in potrošnji, vse skupaj nanese na grozljivo velik kup smeti. Proizvodnja je kot prva velik onesnaževalec, saj vse kisline in preparati gotovo ne vplivajo blagodejno na okolje. Prav tako obstaja določen odstotek neuporabnih izdelkov, ki romajo v smeti, saj je reciklaža procesorja nemogoča. Nadalje prodaja pomeni ogromno prevažanja, rokovanja, skladiščenja in propagandnega materiala. Varno prevažanje pomeni mnogo uporabe plastičnih mas, ki se zavržejo takoj, ko je izdelek na končni lokaciji. Da dobite občutek, kaj vse potuje zraven izdelka, naredimo seštevek tipičnega računalnika. Ohišje ima kartonsko škatlo, stiropor ter plastično vrečo. Osnovna plošča ima kartonsko škatlo, plastično antistatično vrečko, kabli pa so zapakirani v lastnih vrečkah. Trdi disk prihaja v antistatični vrečki, skupaj z vrečico silike za uničevanje vlage. Grafična kartica je spet v kartonski škatli, lastni antistatični vrečki... Tudi periferija kot npr. monitor, tipkovnica in miška ima svojo kartonsko škatlo in vrečko, monitor ima še dosti stiropora. Če seštejemo težo vseh teh smeti, nanese to v povprečju na 3-4 kg smeti. Vse to za en sam računalnik. Če si zamislite, da so letos prodali milijarditi računalnik, lahko sami



izračunate, koliko ton smeti smo ob tem procesu proizvedli.

Vendar so to le smeti, ob prodaji. Pomislite na vse računalnike, ki so do sedaj zastareli in so romali na smetišče. Število ton smeti se strašansko poveča.

Vendar pa računalništvo ne povzroča le te vrste onesnaženja. Pomislite na hrup. Ob nakupih novih Athlonov vsi posegajo po velikih, hitro vrtečih se ventilatorjih, ki ustvarjajo mnogo hrupa. Če začudeno buljite v soseda, ki si pred uporabo računalnika zatlači vato v ušesa in nato namesti glušnike, vedite, da je hrup onesnaževanje okolja. Sicer ni nam znan sodni proces, v katerem bi ena stranka tožila drugo zaradi preglasnega računalnika, a računalniki s svojim ropotanjem vseeno motijo. Uporabnika namreč. Po pogovorih sem namreč opazil, da je večina uporabnikov, ki imajo računalnik s procesorjem AMD, med ali po uporabi bolj razdražljiva in bolj neprijetna za pogovor. Po drugi strani teh učinkov pri lastnikih Intelovih procesorjev nisem ugotovil. Zanimivo bi bilo narediti raziskavo o učinkih računalniškega hrupa na uporabnika. Takšna raziskava bi najverjetneje marsikoga navedla na razmišljanje še o čem drugem, kot le o golih MHz in ceni.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

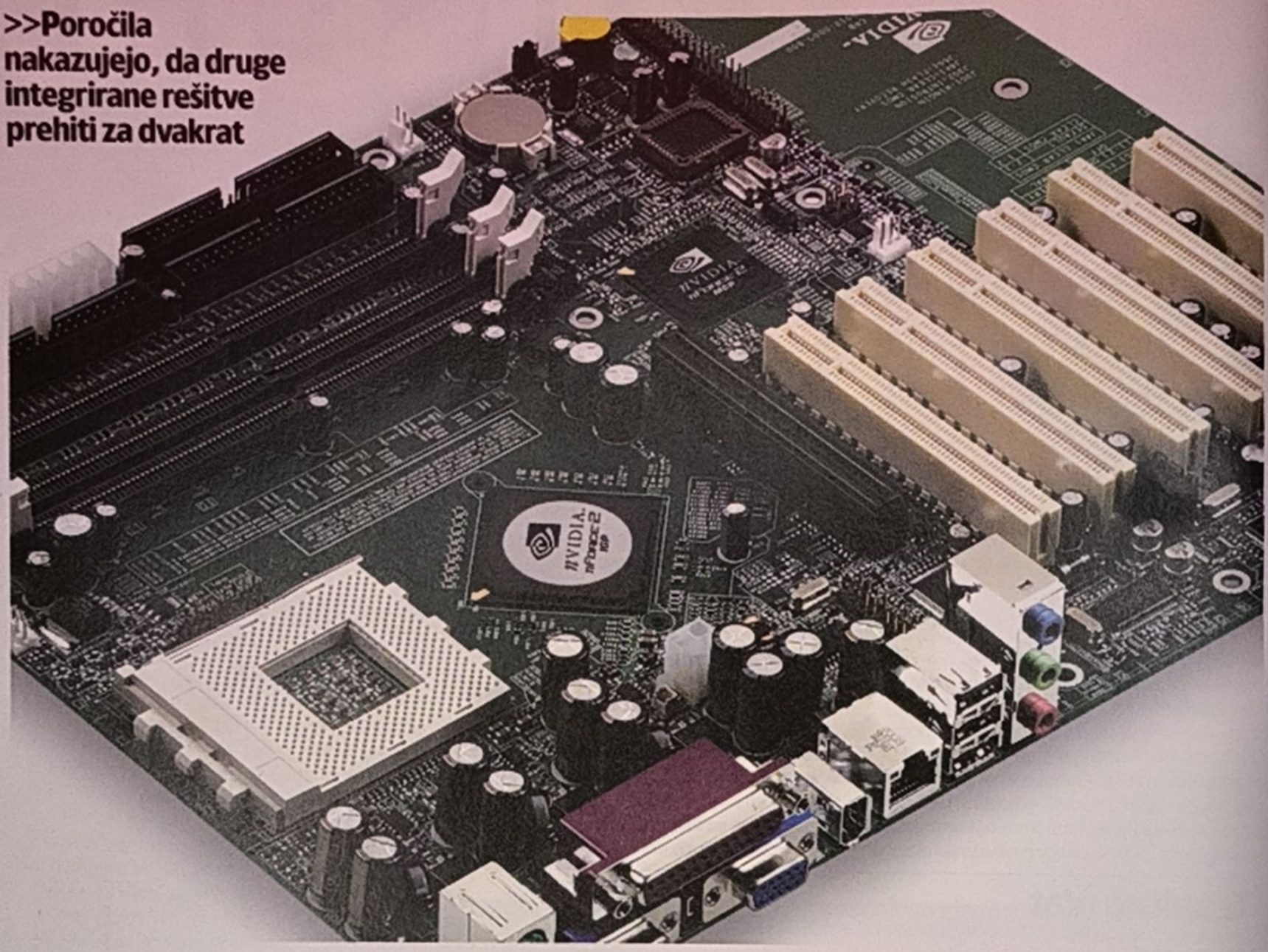
Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

Jakost zvoka 110 dBA lahko že po štirih minutah izpostavljenosti povzroči trajno okvaro sluha. Takšna jakost je v nočnem klubu popolnoma običajna.

>>Poročila nakazujejo, da druge integrirane rešitve prehiti za dvakrat



Prikaz premoči

Ker nVidia ni več zadovoljna s prevlado nad 3D tržiščem, je nadgradila tudi svoj nabor za osnovne plošče nForce.

Čeprav je bil izvirni nabor namenjen predvsem Xboxu, pa se je tudi na tržišču namiznih računalnikov izkazal za precej uspešnega. Vendar pa se je v zadnjem letu nForce, ki temelji na GeForce2 MX, precej postaral in veliko proizvajalcev se je raje odločilo za grafično kartico AGP. Tokrat je nVidia izdala dve različici nForca: prvo z integrirano grafiko za manj zahtevne uporabnike in eno brez grafike za tiste, ki bi raje izbrali pravo 3D kartico.

Slika Doriana Graya

Grafika je oblikovana okoli jedra GeForce4 MX, čeprav opazimo nekaj manjših razlik, kot je recimo sistem za deljenje pomnilnika. Prva poročila nakazujejo, da je grafika od ostalih integriranih vezij hitrejša za kar dvakrat, čeprav je vprašljivo, kako dolgo bo lahko obdržala takšno vodstvo. Med druge značilnosti spadajo izredno učinkovit pomnilniški krmilnik, ki uporablja dva kanala za višjo propustnost in manjšo latenco. Nekateri viri zatrjujejo, da te izboljšave prepustnost glede na nVidiine plošče DDR400 izboljšajo za 20 %, vendar bi mi seveda radi te zmogljivosti videli v živo.

nForce2 ponuja podporo za module DDR 266, 333 in 400 MHZ in to v eno- in dvokanalnih razporeditvah. AGP 8x bo to leto postal standard, zato nas podpora tukaj ne preseneča, medtem ko je komunikacijska plat doživela obilico sprememb, vključno s FireWire, USB 2.0, ATA133 in Ethernetom. nForce2 pravzaprav podpira dva Ethernet krmilnika – enega nVidiinega in enega 3COM-ovega. To je menda zato, da boste lahko delili svojo povezavo do interneta in PC uporabljali kot usmerjevalnik, vendar je to tudi pametna marketinška poteza za pritegovanje pozornosti podjetij, ki si rada lastijo Ethernet krmilnike z znanim imenom. Potem ko bodo poskrbeli za dve različici North in Southbridga, bodo lahko proizvajalci plošč izdelali kopico rešitev, ki segajo od nezahtevnih delovnih postaj do visoko zmogljivih sistemov za igre.

Skupina za podporo

Za vse, ki vas zanimajo večpredstavnostne zmogljivosti, si APU SoundStorm in Digital Gateway zaslužita podroben pogled. APU (Audio Processing Unit) že najdemo na Xboxu in je del DirectX 8. Zadeva podpira dekodiranje signala Dolby Digital Surround v realnem času, obenem pa za boljšo kakovost zvoka uporablja nVidiino lastno tehnologijo Streamthru. Seveda nForce2, tako kot predhodnik, podpira le AMD-jeve kebre in očitno se tudi v bližnji prihodnosti ne bodo zapisali še Intelu. Prve plošče z naborom nForce2 pričakujemo na prodajnih policah septembra. Cene še niso potrjene, vendar nVidia predvideva, da naj bi se gibale pod magično mejo 30 tisočakov.

George Lucas uporablja DV, zakaj ga ne bi še vi.

Čas je za resničnost

Matrox pravi, da urejanje videa ne bi smelo biti drago.

Matrox nam je že pred leti prvič predstavil koncept urejanja videa v realnem času in tedaj ste potrebovali za cel trezor denarja, da bi si stvar lahko privoščili. No, če smo pošteni, vse skupaj ni bilo toliko namenjeno domačemu kot profesionalnemu tržišču, vendar je bila tehnologija nedvomno impresivna. Tako kot so se skozi leta razvile 3D kartice, se je enako zgodilo z Matroxovo serijo RT, najnovejša RTX10 pa cilja neposredno na domače in polprofesionalne uporabnike.

Čeprav je njegova prvinska vrlina digitalni video, pa lahko sistem uvaža in izvaža v analogne sisteme, vendar pa pravi vrhunec dosežete le z DV. Izdelava digitalnega videa je ponavadi dvostopenjski proces, vendar je Matrox z nekaj zvitosti to zmanjšal na en sam korak in uporabnikom tako prihranil obilico časa. Seveda je najpomembnejša značilnost zmožnost urejanja, sestavljanja in dodajanja učinkov v realnem času s priloženo popolno različico *Adobe Premiere*. Želite svoj kader olepšati s kakšnim učinkom ali mu dodati učinek tunelske perspektive? Ni problema, preprosto izberite svoj učinek in ga nanesite.

Sistem je res neverjeten – kot da bi imeli lastno televizijsko mešalno mizo. Vendar pa ni impresivna le strojna oprema, temveč tudi cena. Presunljiv kos strojne opreme in odlični *Adobe Premiere* dobite že za slabih 150 tisočakov – kar je pravzaprav manj, kot bi morali odšteti za sam program. Do izida kartice pa preučite naš tokratni test DV kamer in nasvete za obdelavo digitalnega filma.

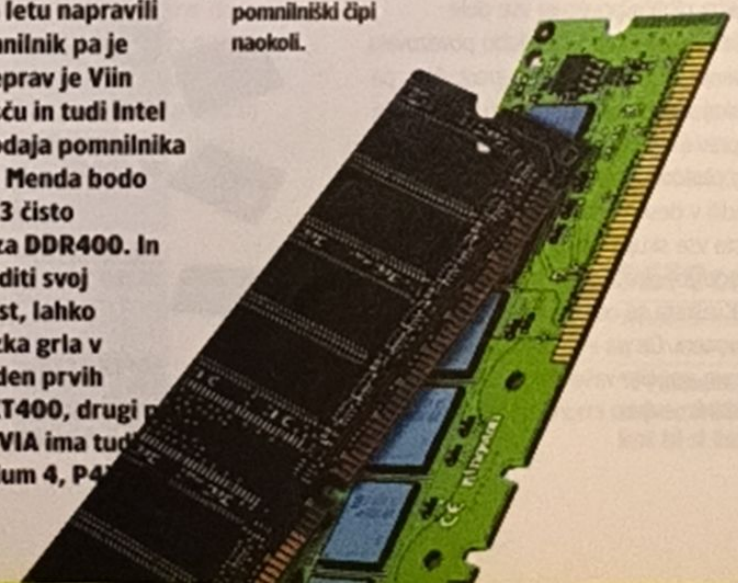
POMNILNIŠKI TEST

Pozabite na DDR333, na prizorišču se je pojavil nov revolveraš ... ime mu je DDR400.

Čeprav se procesorji ob vsakdanji rabi niti malo ne spotijo, pa mora ubogi pomnilnik dobesedno garati. Grafične kartice in procesorji so v zadnjem letu napravili pravi kvantni skok, pomnilnik pa je ostal precej statičen. Čeprav je Viin nabor KT333 že na tržišču in tudi Intel stvar podpira, je žal prodaja pomnilnika 333 zaenkrat kar nizka. Menda bodo nekateri proizvajalci 333 čisto preskočili in se odločili za DDR400. In če se vi odločite nadgraditi svoj pomnilnik na višjo hitrost, lahko učinkovito zmanjšate ozka grla v sistemu. DFI naj bi bil eden prvih proizvajalcev s ploščo KT400, drugi p… naj bi mu kmalu sledili. VIA ima tud… nabor DDR400 za Pentium 4, P4…

poimenovan, ki bi se naj prav tako kmalu pojavil na tržišču.

Najhitrejši pomnilniški čipi naokoli.



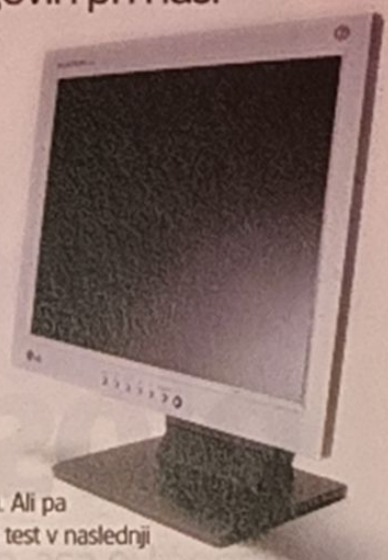
na obzorju

Najnovejša oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

LG Flatron L1510S

595 EUR www.lge.com

Ploski zasloni še vedno niso primerni za igre, vendar pa vašo mizo naredijo bolj prestižno. In ker je cena pod 600 Evrov za 15-palčneža, ki obljublja kristalno čistost in visok kontrast, mala malica, boste zaslon verjetno takoj kupili. Ali pa počakali na naš test v naslednji številki.



O2 xda

750 EUR www.02.co.uk

xda je naslednji korak v pravo smer za križance med dlančniki in mobilnimi telefoni. Napravico poganja PocketPC 2002, zato je xda barvna naprava, nekaj manjša od od iPaqa, podpira pa GPRS in celo oddaljeno sinhronizacijo preko radijskih frekvenc.

CoolPix 5700

1.500 EUR www.nikon.com

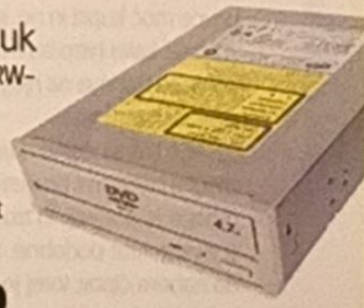
Najnovejša kamera v seriji CoolPix je k nam prispela ravno dovolj pozno, da je zamudila test v tej številki, vendar si jo bomo nedvomno ogledali naslednji mesec. Mogočen 8x optični zoom in popoln nadzor sta le dve od značilnosti, ki sta nas vzburili bolj, kot vse go-go plesalke v lokalnem klubu.

Mirror DVD-R/RAM

450 EUR

www.mirrorproducts.co.uk

Tako kot so se pogoni CD uklonili RW-jem, bodo tudi DVD-ji klonili pod pritiskom DVD-R. Ta združuje tehnologiji DVD-R in DVD-RAM, tako da dobite tako združljivost, kot tudi hitro skladiščenje.



Dell Inspiron 4150

Od 1.500 EUR www.dell.com

Če si nameravate omisliti prenosnik, potem ima Inspiron veliko stila. Inspiron si lahko konfigurirate po svojih željah, pričenši z Mobile Pentium 4-M z 1,6 GHz pa vse do 2 GHz. ATI Mobility Radeon 7500 poganja 14,1-palčni zaslon.

PCFormat
Supertest

10 osnovnih plošč od
22.900 SIT do
61.700 SIT

Osnovne plošče

Napočil je čas, da zamenjate osnovno ploščo, svetuje Andrej Potočnik. Vas že vidimo, kako negodujete, češ, da ste ploščo kupili pretekli božič in je še vedno v garanciji. Ampak te plošče so danes po večini že zastarele.

Nakup v tem hipu? V bistvu je to tole dvorezen meč. Če vsaj malenkostno spremljate naše novice in s tem dogodke in napovedi na računalniškem trgu, potem vam je jasno, da se nam kmalu obetajo posodobitve in predstavitve novih tehnologij. Vse kar boste brali v tokratnem supertestu so osnovne plošče za današnje procesorje. Če bi se odločili test izvajati januarja, bi bila slika precej drugačna. Takrat bodo na trgu že novi nabori čipov, kot so VIA KT400, SIS 746, nFORCE 2, SIS 648 idr. Vendar bodo te plošče takrat šele prihajale v prodajo in mnoge stvari in slabosti se bodo pokazale kasneje. Zaradi tega se bomo osredotočili na to, kaj je za težko prislužene novce moč kupiti in ne, kaj kaže prihodnost. Če vas zanima, kako hitro bo deloval nFORCE 2 že danes, pokličite Dannya na njegovo 090 številko za mnogo tolarjev na minuto.

Če vas slučajno daje preganjavica, da vas bom zasul s stotinami podjetij, se lepo pomirite. Res je, mnogo je podjetij, ki izdelujejo plošče, toda le-te so si mnogokrat podobne. Seveda pripomore dejstvo, da nabore čipov, torej jedro osnovnih plošč, izdelujejo le peščica podjetij. To so Intel, AMD, VIA in SIS, zadnje čase pa se pridružujeta še znana izdelovalca grafičnih procesorjev nVIDIA in ATI. Intel in AMD sta obenem tudi proizvajalca procesorjev, ki dominirata tržišču, tako da vsak izdeluje nabore za svoje procesorje. ATI in nVIDIA se odlikujeta po integriranih grafičnih procesorjih, kar naredi izdelke privlačne za OEM področje. Ostaneta še VIA in SIS, ki pa izdelujeta nabore čipov tako za Intelove, kot za AMD-jeve procesorje. Vse skupaj izgleda kot velik lonec borščа, toda v resnici je vse skupaj zelo preprosto. Najbolj konkurenčna sta prav poslednja dva, saj sta to podjetji, ki sta morali odkupiti licenco, vložiti dosti denarja za razvoj in posledično upravičiti obstoj z višjo zmogljivostjo in nižjo ceno.

Kako se odločiti med tolikimi modeli osnovnih plošč? Če vam je vseeno, potem se boste morali bolj potruditi, saj je osnovna plošča eden najpomembnejših sestavnih delov računalnika. Povprečnemu kupcu je žal vseeno, kakšno ploščo bo kupil. Merilo takšne osebe je: podpirati mora izbrani procesor. Če je cenejša od povprečja, toliko bolje. Če ima prodajalka mini krilo, kupim še skener, tiskalnik in vse kartuše za Lexmarka povrhu. Narobe! Osnovna plošča povezuje vse dele računalnika. Če izberete slabo, bo slabo povezovala. Slabo povezovanje pa pomeni nižjo hitrost. Aha, pa smo odkrili, zakaj sosedov računalnik deluje hitreje od vašega, čeprav imata isti procesor. Kako torej kupiti osnovno ploščo? Najprej preberite supertest. Če ste to naredili v desetih minutah, ga preberite ponovno, saj ste vse skupaj le preleteli in niste usvojili vsega potrebnega znanja. Kar zadeva ceno, tu ni pomoči. Kvaliteta se odraža v ceni in vaš izbor najbrž ne bo poceni. Če pa ima prodajalka mini krilo, o vsem tem poučite vaše dekle, ženo, mamo, teto ali staro mamo, saj bo imuna na takšne čare.

PCF

ABIT KX7-333
30.912 SIT

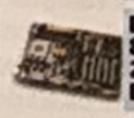
ABIT SA7
55.890 SIT

ASUS A7V333
36.600 SIT

ASUS P4B533
35.160 SIT

AOPEN AK77-333
33.561 SIT

DFI NB76-EA
35.990 SIT DFI

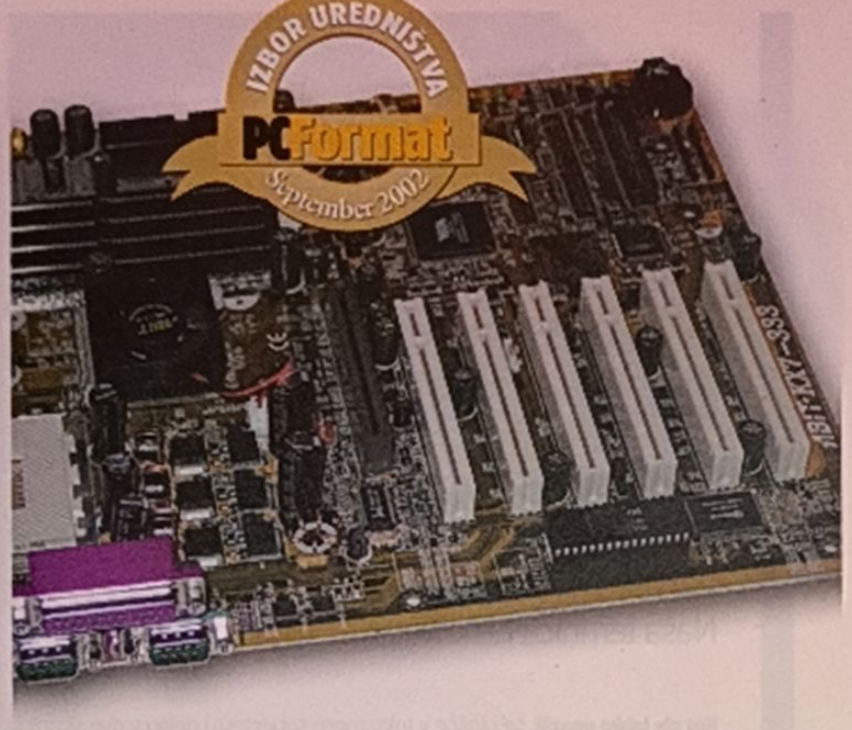


EAGLETEC 830+
22.900 SIT
EAGLETEC

EAGLETEC 930+
29.900 SIT
EAGLETEC

INTEL D845E BILLINGS 2
34.911 SIT
INTEL

SOYO SY-KT-333 DRAGON ULTRA PE
61.700 SIT



ABIT KX7-333

37.094 SIT Abit

Podjetje Abit je znano mnogim med vami. Kaj ne bi bilo, ko pa je bilo prvo, ki je opustilo mostiščarje in njihove bratrance, ki so pomenili zamudno nastavljanje procesorjev. Abitovi inženirji so se domislili elegantnejše rešitve in vse skupaj prenesli v BIOS, kar dandanes posnemajo vsi. Abit pa ni znan le po tem, znan je tudi po tem, da se njegove plošče tudi izjemno dobro navijajo. Mnogi zapriseženi navijalci procesorjev zaradi tega obožujejo Abit. Prihod nabora KT333 je seveda pomenil tudi, da bo Abit izdal ploščo, zgrajeno okoli tega nabora in postavil nove standarde.

Če pogledamo ploščo, takoj opazimo, da se razlikuje od ostalih, kajti na njej ne boste našli zvočne, mrežne ali kakšne tretje kartice. Ne, tega ne boste našli, kajti to je plošča za ljubitelje, ki ne marajo integrirane navlake. VIA KT333 pomeni, da plošča podpira pomnilnik DDR 333, poleg tega pa takoj opazimo, da ima kar štiri razširitvena mesta za pomnilnik, kar je redkost. Sicer potrebujete resnično kvaliteten pomnilnik, da lahko uporabite vsa štiri, a vseeno pomeni prednost pred ostalimi. Nadalje pomeni, da ima plošča režo AGP 4x (zelo bi se začudil, če je ne bi bilo) ter šest rež PCI. Dovolj za vse kartice, ki si jih boste zaželeli vgraditi. Seveda je podpora standardu USB 2.0 samoumevna, prav tako se bodo diski ATA 133 dodobra razživeli.

Plošči skorajda ni mogoče ničesar očitati. No ja, če že moram, plošča ne zna prebrati termalne diode na procesorjih, kar pomeni, da odčitavanje ni natančno do desetinke stopinje Celzija. Sicer me to čudi, saj je plošča namenjena ljudem, ki želijo iz sistema iztisniti največ in ga bodo gnali do skrajnih možnosti (beri temperatur).

→Podrobnosti

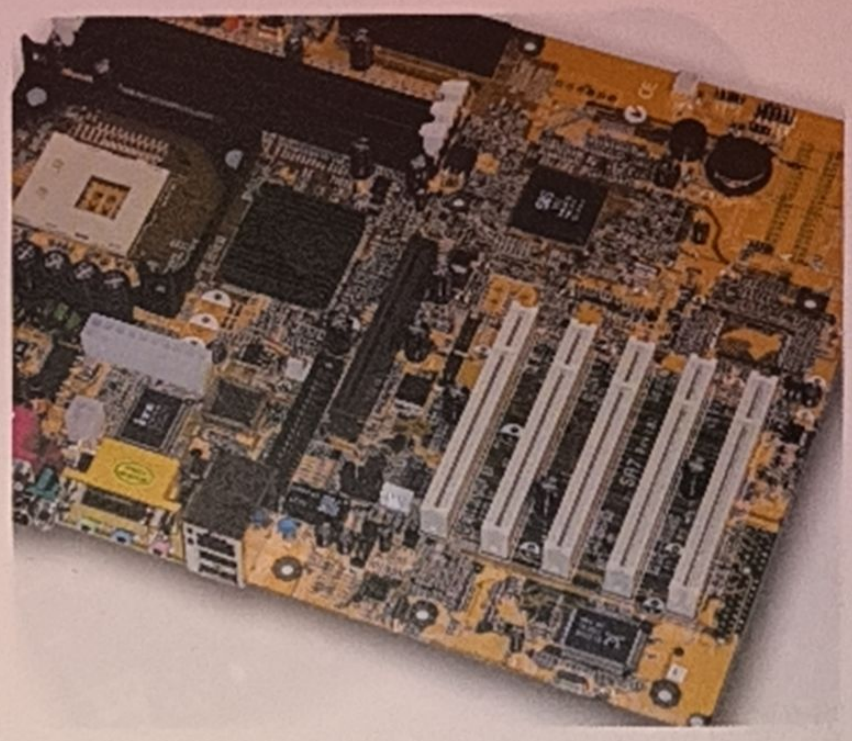
Nabor čipov VIA KT333
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 4 mesta, največ 3.5 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 6 x PCI
Integrirano nič
Na spletu www.abit.com.tw
Zastopa Sunrise d.o.o., (01) 524 02 91

PCFOcena

↗Visoka hitrost, odlično navijanje
↙Manjka odčitavanje termalne diode s procesorja

"Plošča, ki je namenjena nam, profesionalcem, a jo lahko priporočimo tudi vsem ostalim."

90%



ABIT SA7

55.890 SIT Abit

Abitova osnovna plošča SA7 pa je prišla kot odgovor na vse bolj popularen nabor čipov SIS 645DX. Le-ta omogoča, da se dodobra razživijo procesorji P4, saj za razliko od nabora 645, ki je omogočal višjo hitrost le pomnilniku, nabor 645DX podpira tako stare Willamette, kot tudi nove Willamette-128 in Intelovo serijo procesorjev Northwood, torej procesorjev, ki delujejo na 133 MHz. Če ste na tem mestu zmedeni zakaj 133 MHz si oglejte okvir Matematika.

Prednost SIS-ovih naborov čipov je predvsem v tem, da so cenejši od konkurence. Tudi 645DX se ne oddaljuje od tega dejstva. Zato na plošči najdemo mnogo stvari, ki olajšajo nakupe, saj ima plošča integrirano zvočno in mrežno kartico. Vanjo boste lahko namestili tri pomnilniške module, seveda boste našli AGP 4x ter pet rež PCI. Abitovi inženirji so integrirali zvočno kartico podjetja C-Media 9738, poleg tega pa še UTP 10/100 Mbitno mrežno kartico, ki jo poganja Realtekov procesor 8100. Podoba popolne ponudbe, saj ob nakupu te plošče potrebujete le še procesor, grafično kartico ter pomnilnik, in računalnik že deluje. Ob ogledu tudi opazimo, da glavni čip na plošči nima nameščenega ventilatorja na hladilno rebro, kar pomeni, da se zmanjša tudi hrup, ki ga sistem ustvarja, poleg tega pa se izognemo tveganju, da plošča ob okvari ventilatorja odpove zaradi pregretja glavnega čipa.

SA7 poseduje (tako kot vse Abitove plošče) SoftMenu III, ki omogoča vse nastavljanje delovanja iz BIOS-a. Tudi navijanje je omogočeno, kar bo razveselilo vse kupce, ki želijo iz procesorja iztisniti več, kot je predpisano. Na koncu naj zapišem le še sledeče: plošča se je solidno odrezala, saj dosega zelo dobre rezultate, žal pa razočara cena.

→Podrobnosti

Nabor čipov SIS 645DX
Podprti procesorji Pentium 4 (100 in 133 MHz), Celeron (Willamette-128)
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 5 x PCI
Integrirano zvočna kartica CMI 9738, mrežna kartica 10/100 Realtek 8100
Na spletu www.abit.com.tw
Zastopa Sunrise d.o.o., (01) 524 02 91

PCFOcena

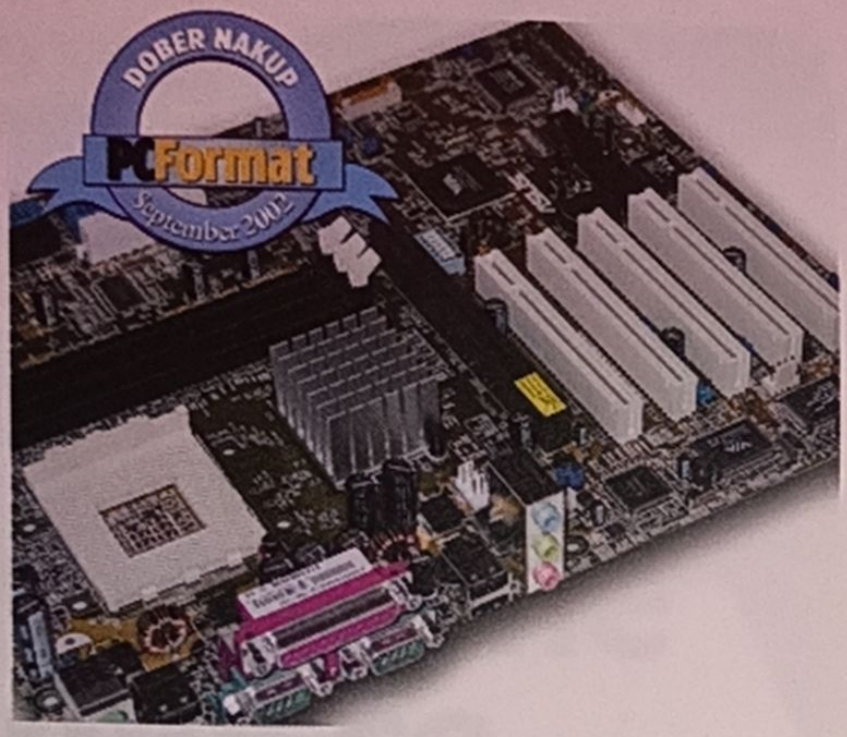
↗Odlična zmogljivost, mnogo integracije zniža stroške
↙Ni nastavljanja voltaže procesorja, cena ji ni v prid

"Prednost je v odločitvi za nabor 645DX, čeravno je dražja, kot bi si želeli."

83%

SUN RISE
Lesce
04/530-26-60
lesce@sunrise.si

Prenapetostni udari električnega toka najprej uničijo napravo, preko katere pridejo v sistem, takoj nato pa osnovno ploščo.



ASUS A7V333

36.600 SIT Asus

Tudi Asus je znano ime. Danes največji tajvanski proizvajalec osnovnih plošč žanje uspeh za uspehom. Seveda si imena niso ustvarili samo z velikansko produkcijo, temveč skoraj izključno na račun visoke stopnje kvalitete.

A7V333 je plošča, zgrajena okoli nabora VIA KT333, kar pomeni podporo procesorjem AMD. Seveda podpira tip pomnilnika DDR 333, kar sprosti določen del ozkega grla med procesorjem in pomnilnikom. KT333 pomeni tudi režo AGP pro 4x, najdemo pa še 5 rež PCI. Asusovi inženirji so integrirali tudi zvočno kartico C-Media 8738, kar bo olajšalo nakupe tistim, ki jih ne navdušuje nakup ločene zvočne kartice. A7V333 dosega tudi zelo dobre rezultate pri navijanju, to pa pripisujemo dejstvu, da plošča podpira tako nastavljanje procesorja preko BIOS-a, kot tudi preklop na navijanje preko mostičkov. Vendar to ni vse. Testni primerek plošče je imel tudi krmilnik RAID, zgrajen okoli procesorja Promise 20276. Raid omogoča polja 0 ali 1, podpira pa diske do ATA 133. Nadalje se pokaže še ena dobrota: plošča je opremljena tudi z vmesnikom FireWire, tako da s priklopom raznih novih naprav ne bo težav. To, da plošča podpira USB 2.0 in diske ATA 133, pa tako že čivkajo sosedovi vrabci.

A7V333 se odlikuje še po eni funkciji. To je Asus C.O.P. (CPU Overheating Protection – zaščita procesorja pred pregrevanjem). To je posebno vezje, ki samostojno kontrolira temperaturo procesorja. Sicer to dvigne stroške proizvodnje in končno ceno, po drugi strani pa je odlična zaščita procesorja, saj se vam ne more zgoditi, da bi zaradi slabo nameščenega hladilnika z ventilatorjem pregreli in uničili procesor. Kakorkoli obrnete: A7V333 je odlična plošča, kateri lahko oporekamo le ceno.

→Podrobnosti

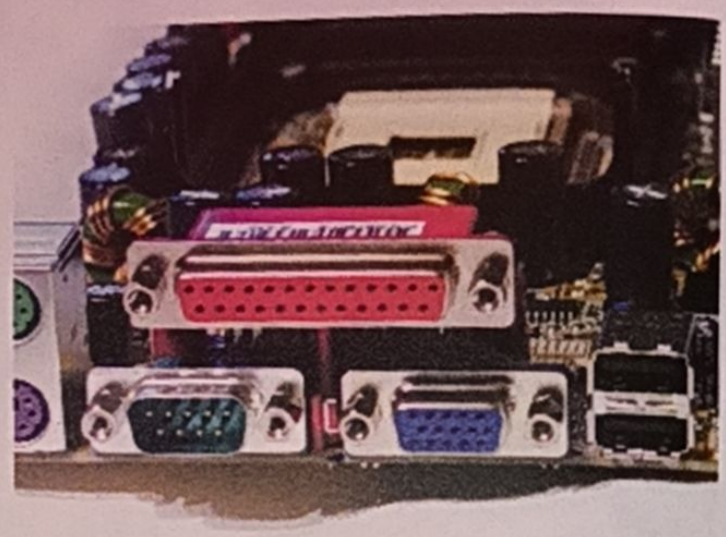
Nabor čipov VIA KT333
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP pro 4x, 5 x PCI
Integrirano zvočna kartica CMI 8738, Promise 20276 RAID, Firewire
Na spletu www.asus.com.tw
Zastopa Comtron d.o.o., (02) 300 3500

PCFOcena

↗Asusov C.O.P varuje procesor, RAID in FireWire razvajata
↙Lahko bi integrirali novejši zvočni procesor

"Asus je priporočena izbira za tiste, ki hočejo kvaliteto."

88%



Kako smo testirali

Naša temnica razkriva podrobnosti testiranja

Kot ste lahko opazili, se plošče v tokratnem supertestu delijo v dve skupini, in sicer plošče za procesorje AMD in plošče za procesorje Intel. Pri testu smo uporabili najmočnejša procesorja, ki sta bila na voljo. Za P4 je tako suvereno vladal Northwood 2,53 GGz, medtem ko smo za AMD imeli na voljo Athlona XP 2100+. Kot vam je znano, je P4 2,53 hitrejši od XP 2100+. Ampak nič ne de, to razliko smo vračunali, ko smo dajali ocene. Ostala periferija je znašala 512 Mb pomnilnika DDR333 CL2, 80 Gb trdi disk IBM Vancouver, za grafiko pa smo uporabljali GF4 TI4600. Operacijski sistem so bili Windows XP. Najprej smo pognali 3DMark 2001 SE v ločljivosti 1024 x 768, nato je sledil test pomnilnika v programu *Sisoft Sandra 2002*, na koncu pa smo pognali še *Unreal Tournament 2003* Performance demo in v njem mapo Asbestos, ponovno v ločljivosti 1024 x 768.

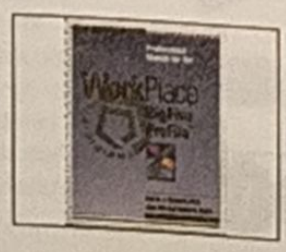
Kaj iskati

Kaj morate povprašati trgovce

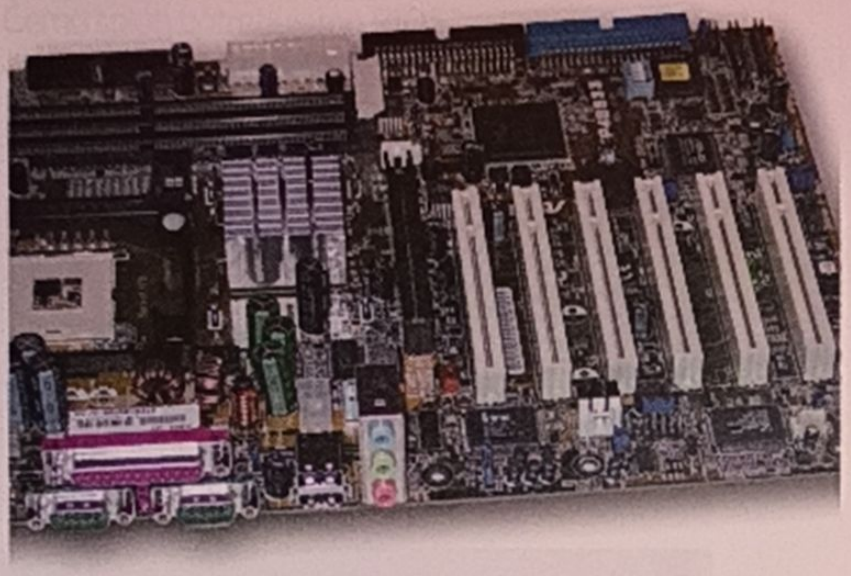
Kot prvo preverite, če vam slučajno trgovec/ka ni preveč všeč. Če je temu tako, se vam zna zgoditi, da boste pristranski in si s tem zakuhali slab nakup.

Ne odločajte se za procesor na račun plošče. Najprej se odločite, ali želite imeti Intela ali AMD-ja. Nato skrbno pomislite, za kaj potrebujete računalnik. Če je to brskanje po internetu, zadostuje integrirana grafika. Če boste igrali Doom III, potrebujete najboljše.

Bodite pozorni na to, kaj vse proizvajalec dodaja v paket. Mnoga podjetja se odločajo, da vam bodo podarila protivirusni program ali pa brezplačen ohranjevalnik zaslona. Velja pravilo: čim več za čim manjšo ceno.



Podrobno skrb namenite navodilom. Velika razlika je, če dobite zajetno knjigo, v kateri so vsi pojmi razloženi do potankosti, ali pa dobite le CD, na katerem so navodila v formatu PDF in obsegajo 7 strani.



ASUS P4B533

35.160 SIT ASUS

Redni bralci bodo opazili, da smo to ploščo že potipali že v peti številki PCF. Res je, takrat smo jo dobili na test, sedaj pa smo jo uvrstili in primerjali z ostalimi ploščami, da smo dobili odgovor na to, kako hitra je in posledično, kako smiseln je nakup.

Če osvežimo spomin: plošča je zgrajena okoli Intelovega nabora čipov I845E, kar pomeni, da podpira procesorje Intel P4 serije Willamette, Willamette-128 in Northwood (100 in 133 MHz) na podnožju 478. I845E podpira pomnilnik DDR, vendar samo 200 in 266. Ima tri razširitvena mesta za pomnilnik, plošča pa zazna največ 2 Gb pomnilnika. Dovolj za nekaj časa, mar ne? Žal manjka podpora DDR 333, kar počasi nabira sive oblake nad tem naborom.

Če pogledamo ploščo, ugotovimo, da je istega izgleda kot pred dvema mesecema (žal nisem preveril serijske številke, če je ista plošča, kot takrat). Pomeni: AGP pro 4x ter šest rež PCI. Podpora diskom se žal ustavi pri ATA100, plošča pa podpira USB 2.0. Asusov standard tudi tu narekuje zgledno možnost navijanja, po že ustaljeni metodi operiranja v BIOS-u ali preko mostičkov.

Kam torej meri Asus z modelom P4B533? Logično gledano, meri na razred ljudi, ki si želijo stabilne in solidne osnovne plošče za procesor P4. Navijanje pomeni eno od prednosti, saj ko bo procesor opešal, se bo lastnik malce poigral po BIOS-u in dodatna hitrost bo takoj na voljo. Sicer plošča ne pomeni nobene revolucije v hitrosti, je pa dokaj dobro prodajana, kar pomeni, da ljudem ni tuje razmišljanje o hitrem, stabilnem in brezšumnem računalniku. Škoda, da plošča ne omogoča večje fleksibilnosti pri izbiri pomnilnika, saj bi ji to zagotovilo lepšo prihodnost.

→Podrobnosti

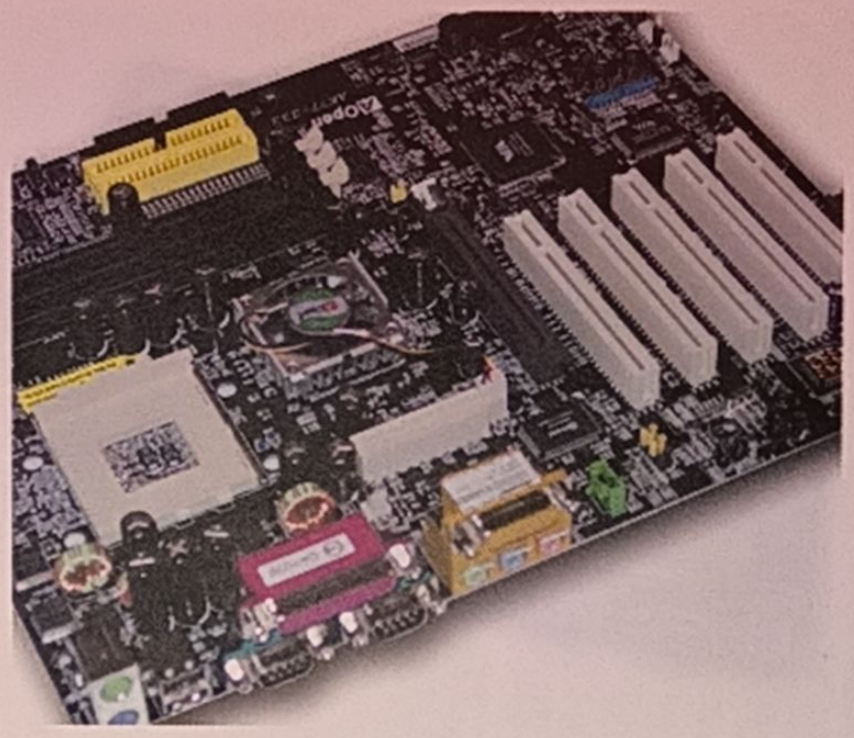
Nabor čipov INTEL 845E
Podprti procesorji Pentium 4 (100 in 133 Mhz), Celeron (Willamette-128)
Tip pomnilnika DDR 200/266
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 2 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 6 x PCI
Integrirano zvočna kartica CMI 8738
Na spletu www.asus.com.tw
Zastopa Comtron d.o.o. (02) 252 3008

PCFOcena

↗ Navijanje, kakovost izdelave
↙ Ni podpore za DDR 333 in ATA133

"Plošča se uvršča v zlato povprečje med konkurenco za P4 procesor."

82%



AOPEN AK77-333

33.561 SIT AOpen

AK77. Vam zveni znano? Seveda vam. AK-47, ali po domače kalašnikov. No, AK77 nima nobene zveze s tem legendarnim avtomatom, razen sumljivo podobnega imena. Čeprav je kalašnikov v svetu zelo razširjen (tudi moja malenkost ga je nosila v armiji), AK77 žal ne dosega istega uspeha. Ne da bi bila plošča slaba, vendar je konkurenca prehuda za doseganje večjega prodajnega uspeha.

AK77-333 nosi za osnovo nabor čipov VIA KT333, kar pomeni, da je namenjena procesorjem AMD Duron in Athlon. Podpira pomnilnik DDR 333, našli boste tri razširitvena mesta zanj, kar pomenil največ tri Gb pomnilnika. Nadalje najdemo režo AGP 4x, pet rež PCI ter eno CNR. Če se sprašujete, kaj pravzaprav pomeni CNR, izvolite odgovor: Communications and Networking Riser card, kar v prevodu pomeni modemsko-mrežna kartica, ki deluje po standardu AC97. Ker standard AC97 predvideva tako zvočno, kot tudi modemsko razširitev je CNR smiseln, saj je zvočna že integrirana na plošči v obliki Realtekovega kodeka AC97. Torej v režo CNR vtaknemo poseben modem ali mrežno kartico, ki sta ponavadi cenejša od klasičnih, a prepuščata delo glavnemu procesorju, kar ju naredi precej nepopularni.

Uporabnost AK77-333 se vidno zviša, ko v BIOS-u opazimo precej navijaškega prostora, ki plošči zagotavlja uporabnost tudi v prihodnosti. Posebnost plošč AOpen je Watch Dog timer, sistem za preverjanje in kontrolo delovanja procesorja. Ko se plošča prižge, se zažene ta funkcija, ki nastavi hitrost procesorja glede na nastavitve v BIOS-u. Če je sistem preveč navit, in plošča zablokira, še preden se vse naloži, Watch Dog timer posreduje, ponovno zažene računalnik in nastavi procesor na njegovo osnovno hitrost, kar vam omogoča lahkotnejše navijanje, saj ni potrebno ročno ponastavljati BIOS-a.

→Podrobnosti

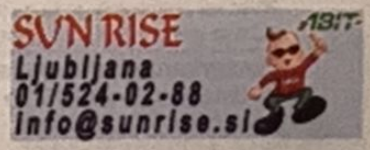
Nabor čipov VIA KT333
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 5 x PCI, 1 x CNR
Integrirano zvočna AC97
Na spletu www.aopen.com
Zastopa Quick Computers, (05) 7390 160

PCFOcena

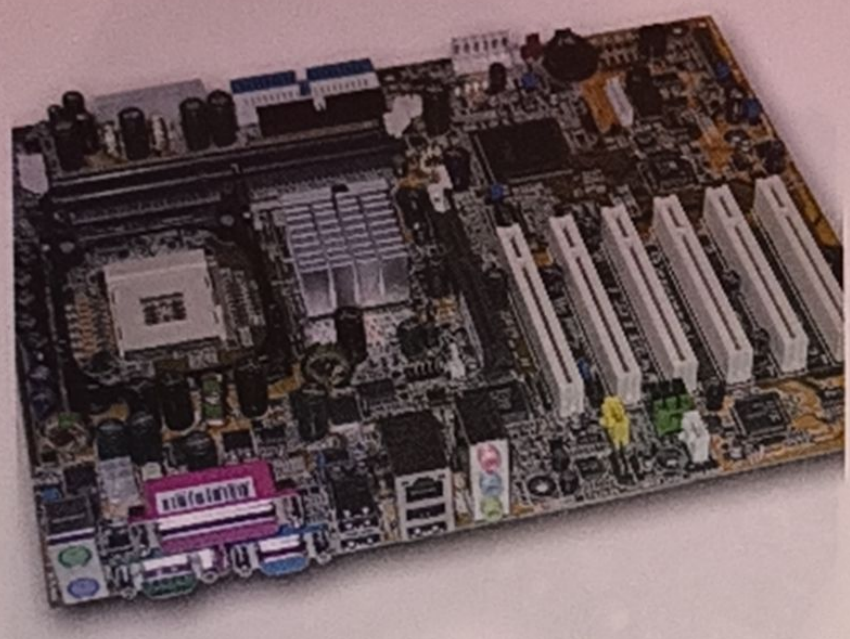
↗ Watch Dog omogoča preprostejše iskanje meje navijanja
↙ Lahko bi integrirali kakšen krmilnik RAID

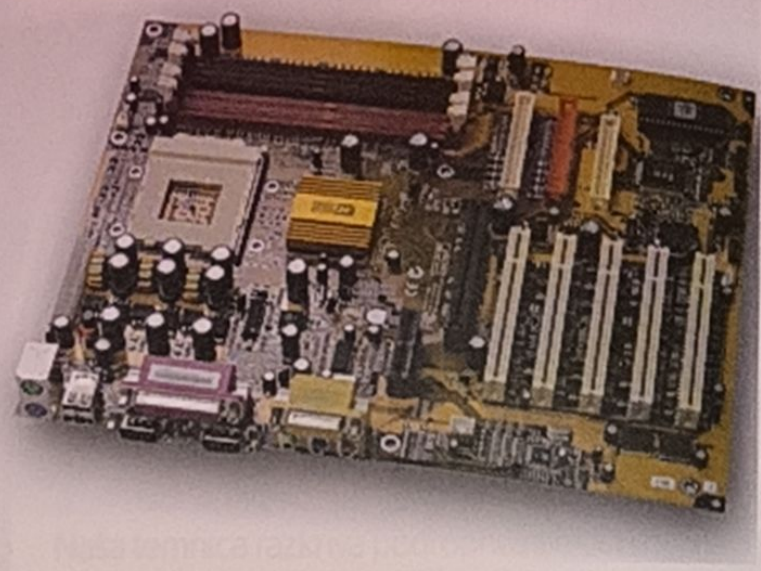
"Podobnost s kalašnikovim se žal ne nadaljuje pri razširjenosti."

85%



Obstaja posebna različica virusa CIH, ki pobriše BIOS, kar trajno onesposobi računalnik.





DFI NB76-EA

35.990 SIT DFI

DFI, tako kot vsa ostala podjetja, reže svoj košček pogače z igranjem na karto privlačne zasnove in ugodne cene. NB76-EA je plošča, ki je zgrajena okoli Intelovega nabora čipov I845G, kar pomeni podporo za Intelove procesorje na podnožju 478 in hitrostjo 100 ali 133 MHz. Sem torej spadajo Northwood, Willamette in Willamette-128 (novi Celeroni). Plošča podpira pomnilnik DDR 266, razširitveni mesti za pomnilnik sta dve, kar pomeni največ 2 Gb pomnilnika. Po pregledu BIOS-a smo ugotovili, da ima NB76-EA vgrajeno podporo navijanja pomnilnika do stopnje DDR 333, kar pa je redkost, povrhu vsega pa dobrodošla lastnost.

I845G pa pomeni še eno lastnost plošče: integrirano grafično kartico. In res: Intel Extreme Graphics se imenuje, in pomeni, da če si gradite cenejši sistem, zgrajen okoli Intelovih procesorjev, bo plošča s tem naborom prava stvar. NB76-EA je na ta način pametna izbira, saj ima tudi režo AGP 4x (podpira samo 4x način, tako da starejše 2x kartice odpadejo), kamor vtaknete močnejšo grafično kartico, ko se odločite povečati število slik na sekundo v igrah. Nadalje najdemo na plošči še integrirano zvočno kartico, ki se opira na kodek AC97, tukaj pa je tudi integrirana 10/100 Mbit mrežna kartica, ki jo poganja Realtekov procesor 8100.

Plošča deluje stabilno in ima tudi možnosti navijanja. Predvsem simpatična je možnost navijanja pomnilnika, saj I845 specifikacija predvideva hitrosti pomnilnika 200 in 266. Z dvigom na 333 se propustnost znatno poveča, kar je všeč predvsem grafični kartici, ki je odvisna od sistemskega pomnilnika. Integriranje grafične, zvočne in mrežne kartice naredi ploščo privlačno za OEM trg, saj za svojo ceno ponuja ogromno.

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845G
Podprti procesorji Pentium 4 (100 in 133 Mhz), Celeron (Willamette-128)
Tip pomnilnika DDR 200/266
Količina pomnilnika 2 mesti, največ 2 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 6 x PCI
Integrirano zvočna kartica AC97, 10/100 mrežna kartica Realtek 8100, grafična kartica Intel Extreme graphics
Na spletu www.dfi.com
Zastopa PC H.and d.o.o., (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Vse kar potrebujete, je že na plošči
↙Žal se grafika napaja iz sistemskega pomnilnika

"Integrirana grafika pomeni raj za tiste z malo denarja, a veliko apetita."

81 %

EAGLETEC 830+

22.900 SIT Eagletec

Eagletecove izdelke smo javnosti pokazali že večkrat, saj imajo eno od najpomembnejših lastnosti: nizko ceno. Model 830+ je zgrajen okoli rahlo ostarelega nabora čipov SIS735 in podpira vse vrste procesorjev AMD. SIS 735 je bil prava prodajna uspešnica, ki je podjetju SIS polepšala kar lepo število dni. Nabor čipov podpira pomnilnik DDR in SDRAM, kar ploščo naredi zelo zanimivo za nadgradnjo sistemov. Seveda, potrebno je zapisati, da obe vrsti modulov ne moreta delovati hkrati, toda lepo je vedeti, da imamo odprte možnosti. Če se odločimo za pomnilnik DDR, imamo na voljo dve razširitveni mesti, kar nanese največ 2 Gb pomnilnika, podpora pa je namenjena do DDR 266.

Na plošči se nahajajo AGP 4x, pet rež PCI in ena reža AMR. AMR je kratica za Audio Modem Riser card, torej podobna zadeva, kot prej omenjeni CNR. AMR podpira zvočno ali modemsko razširitev plošče, kar bo razveselilo predvsem tiste z omejenim proračunom za nakup računalnika. Potrebno je še omeniti integrirano zvočno kartico AC97, ki jo napaja procesor SIS. V BIOS-u pa zaman iščemo možnost navijanja procesorja, kar sicer ne pomeni nič slabega, zato pa razžalosti morebitne navijalce. SIS 735 pomeni tudi, da ni podpore standardu USB 2.0, podpora diskom pa se ustavi pri ATA100. Prav tako ni nikjer videti kakšne posebne funkcije zaščite procesorja pred pregrevanjem.

Kako se je obnesla? Pričakovano je bila med počasnejšimi, saj se pozna izbira rahlo starega nabora čipov. Novejši nabor SIS 745 bi ji močno popravil zmogljivost, pa tudi ceno. Toda kakor koli že obračate, vsekakor je najcenejša plošča na testu, in mnogi izmed kupcev jo bodo rade volje izbrali za posodobitev sistema, saj je svoj čas osramotila precej mnogo dražjih konkurentov.

→Podrobnosti

Nabor čipov SIS 735
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266, SDRAM 100/133
Količina pomnilnika 2 mesti DDR, 2 mesti SDRAM, največ 2 Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 5 x PCI, 1 x AMR
Integrirano zvočna kartica SIS AC97
Na spletu www.eagletec.nl
Zastopa Chip d.o.o., (03) 712 12 00

PCFOcena

↗Podpora pomnilniku DDR in SDRAM
↙Manjka USB 2.0, manjka DDR 333

"Sicer že rahlo sivi, toda še vedno idealna za ceneno nadgradnjo."

72 %

SUNRISE
Škofja Loka
04/515-08-30
sk-loka@sunrise.si

BIOS

Čemu sploh potrebujemo BIOS?

BIOS je programirljivi čip, v katerem se skriva program, ki se izvede ob vklopu računalnika. Vse tisto, kar vidite na začetku ob vklopu, ko prešteje količino pomnilnika, pregleda trde diske in CD-ROM-e, spusti kratek pisk, preklopi na razpredelnico, v njej pokaže vse, kar je našel ... vse to je naloga BIOS-a. V trenutku ko pa se začne operacijski sistem nalagati, pa BIOS neha operirati, saj se je njegova naloga, ki zajema preverjanje vse periferije v sistemu, končala. Ko se namreč BIOS konča, se njegovi ukazi shranijo v pomnilnik, sam čip pa se prične dolgočasiti. Takrat sistem BIOS-a ne potrebuje, in bi ga lahko, če bi želeli, tudi sneli z osnovne plošče. Sistem bi nemoteno deloval, vse dokler ne bi ponovno poskušali zagnati računalnik. BIOS pa je poseben tudi zaradi tega, ker si nastavitve, ki mu jih zaukažemo, tudi zapomni. To stori s pomočjo baterije, ki jo imajo vse osnovne plošče. Če baterija odpove, bo BIOS "pozabil" vse posebne nastavitve, ki ste jih nastavili in potrebno jih bo ponovno nastaviti.

Nabor čipov

Kakšne so razlike med posameznimi nabori?

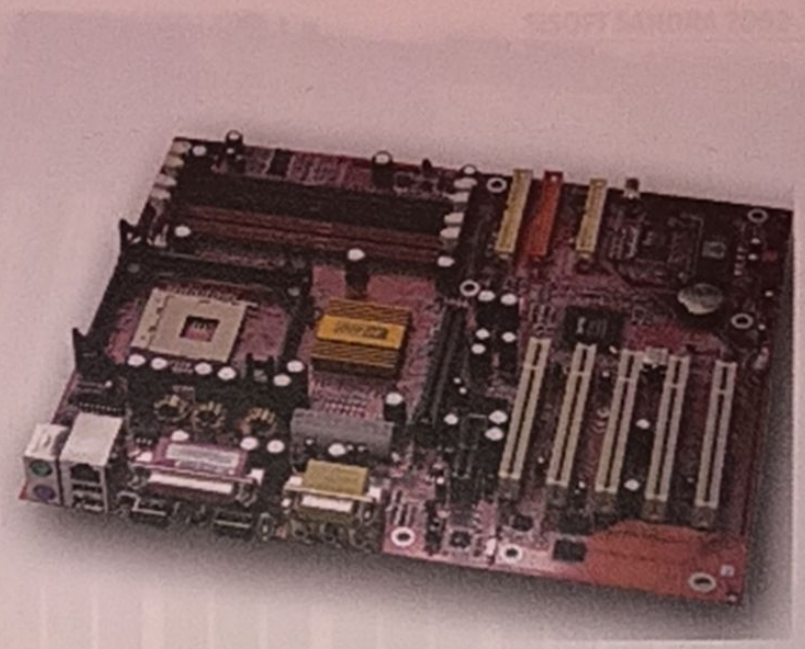
Nabori čipov se seveda razlikujejo drug od drugega. Novejši so hitrejši od starejših, imajo nove lastnosti, zmorejo več. Toda kakšne pa so razlike med podjetji? Stvari stojijo takole. Če vam roji po glavi le najvišja hitrost, potem boste pri Intelovih procesorjih uporabili I850E. To je danes še vedno najhitrejši nabor, ki vam ob kombinaciji s pomnilnikom RDRAM prinese največ sreče. Pri procesorjih AMD pa nima vodilne besede podjetje samo, ampak so najhitrejše plošče zgrajene okoli naborov podjetja VIA. KT333 je trenutno najhitrejša izvedba tega nabora, ki omogoča asinhrono delovanje pomnilnika napram procesorju, torej 166 Mhz delovanje pomnilnika pri 133 Mhz sistemskem vodilu oz. hitrosti procesorja. Na drugo mesto se uvršča SIS, ki pa svoj zaostanek manjša iz dneva v dan. Na plan pa prihajajo nove različice naborov, ki bodo ozka grla odpravila še v večji meri. Eno takšnih je KT400, kar pomeni, da bo pomnilnik deloval pri sapo jemajočih 200 Mhz.

Matematika

Kako so lahko Pentiumi tako hitri?

Razjasnimo eno stvar. Nabor KT333 ne pomeni, da deluje pomnilnik s hitrostjo 333Mhz. Prav tako oznaka 533 ne pomeni, da Pentium 4 komunicira s 533 Mhz. Torej lepo počasi. Izhajajmo iz starega pomnilnika SDRAM. Le ta je prenesel 1 bajt podatkov naenkrat. Če pomnožimo z 133 Mhz dobimo 133 Mb/s oz. oznako PC133. Pomnilnik DDR zmore "ob pravih pogojih" prenesti dvojno količino podatkov. Če to pomnožimo s prejšnjimi 133 Mb/s dobimo 266 Mb/s oz. oznako DDR266. Z višanjem hitrosti pomnilnika na 166 Mhz, dobimo tako DDR333. V uporabi pa so tudi oznake PC2100 in 2700. Le te niso nič drugega, kot oznaka za prepustnost v bitih namesto v bajtih (saj veste 8 bitov je en bajt). Če številke pomnožite, dobite iz DDR266 PC2100 iz DDR333 pa PC2700.

To so torej Athloni, kaj pa Pentiumi 4? Le-ti so ob prihodu uporabljali 100 Mhz vodilo. Ker pa procesor P4 ob pravih pogojih zmore zajeti po štiri cikle hkrati, so dobili takoj marketinško bolj privlačno številko 400. Ko je prešla tehnologija na 133 Mhz, so procesorji takoj začeli "delovati" na 533. Da še razjasnim zmedo pri pomnilniku RDRAM, ki ima oznako PC800 in PC1066. Nič drugega ni kot zahteva po dveh modulih hkrati. Štirikratno "napajanje" procesorja iz dveh modulov pomeni PC800 pri 100 Mhz in PC1066 pri 133 Mhz. Če te oznake prevedemo v bite, dobimo iz 4 x 100Mhz vodila oznako PC3200 iz 4 x 133Mhz vodila pa ogromnih PC4266. Lepe številke, mar ne?



EAGLETEC 930+

29.900 SIT Eagletec

Podobno kot pri prejšnjem modelu, tudi 930+ cilja potrošnika, ki si želi cenovno ugodne variante za osnovno ploščo. Tokrat je to plošča, zgrajena okoli SIS-ovega nabora čipov 645, kar pomeni podporo Intelovim procesorjem P4 za podnožje 478. Žal ne podpira 133 MHz sistemskega vodila, tako da odpadejo novejši procesorji iz serije Northwood. Podpira pa 100 MHz Northwoode, celotno serijo Willamette in nove Celerone (Willamette-128). SIS 645 pomeni tudi podporo tako pomnilniku DDR, kot tudi SDRAM. Na plošči najdemo po dve reži za vsak tip pomnilnika, s tem da je spet potrebno zapisati, da oba tipa hkrati ne moreta delovati. Reži DDR sprejmeta največ 1.5 Gb pomnilnika tipa DDR 333.

Ostale lastnosti plošče tudi niso pretresljive. AGP 4x, pet rež PCI ter ena reža AMR so lastnosti, ki smo jih videli tudi drugje. Prav tako najdemo integrirano zvočno kartico, ki ustreza standardu AC97. Nabor SIS 645 pomeni tudi, da nikjer ni videti vtičnic USB 2.0, prav tako se podpora standardu diskov ATA konča pri ATA100. Na plošči pa tokrat najdemo tudi integrirano 10/100 Mbit mrežno kartico, ki jo poganja Realtekov procesor 8100. Po malce brskanja po BIOS-u žalostno ugotovimo, da o navijanju ni ne duha ne sluha.

Če potegnemo črto pod vse, ugotovimo, da je plošča spet privlačna za tiste, ki nadgrajujejo obstoječi sistem na P4. Sicer je SIS 645 že ostarel nabor čipov, vendar plošča še ni za na odpad. Za uporabo s kakšnim od novih Celeronov dobimo precej stabilen in zanesljiv sistem, ki vas ne izmolze do poslednjega tolarja. Razen če ste za procesor plačali 150 tisočakov. Ampak, v tem primeru vam tako težko pomagamo.

→Podrobnosti

Nabor čipov SIS 645
Podprti procesorji Pentium 4 (100 MHz), Celeron (Willamette-128)
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 2 mesti DDR, 2 mesti SDRAM, največ 2Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 5 x PCI, 1 x AMR
Integrirano zvočna kartica SIS AC97, mrežna kartica Realtek 8100
Na spletu www.eagletec.nl
Zastopa Chip d.o.o., (03) 712 12 00

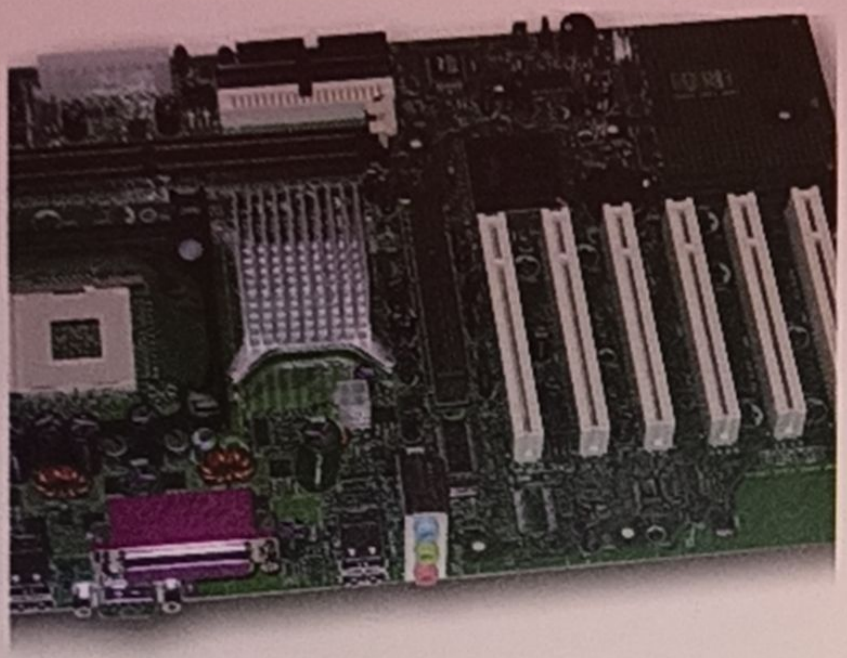
PCFOcena

↗Podpora pomnilniku DDR in SDRAM
↙Manjka USB 2.0, manjka možnost navijanja

"Za takšno zmogljivost bi človek pričakoval nižjo ceno."

70%

Če vam odpove ventilator za hlajenje nabora čipov, se lahko le-ta pregreje in uniči celotno ploščo.



INTEL D845E BILLINGS 2

34.911 SIT Intel

V naše mračne sobane testnega laboratorija smo dobili tudi Intelovo ploščo, zgrajeno okoli nabora I845E, torej nabora samega proizvajalca procesorjev. Mislite, da imajo prednost pred ostalimi? Poglejmo.

I845E pomeni podporo procesorjem P4 na podnožju 478, ki delujejo pri hitrosti 100 ali 133 MHz. Torej zajeti so tako Willamette, kot Willamette-128 ter novi Northwoodi. Podprt je tip pomnilnika DDR, vendar samo DDR 200 in DDR 266, povrh pa sta na voljo le dve razširitveni mesti, kar nanese pri največji podprti količini pomnilnika na 2 Gb. Plošča ima AGP 4x, šest rež PCI in eno režo CNR. Integracija zvočne kartice na standardu AC97 je samoumevna, najdemo pa tudi 4 vtičnice USB 2.0, kar je posledica južnega mosta ICH4. Če čudno strmite in se sprašujete, kaj za en zlomek je južni most, berite okvir. ICH4 je tudi krivec, da se podpora trdim diskom konča pri ATA100. Testni primerek je bil brez integrirane mrežne kartice, vendar so lepo vidni kontakti, kjer bi naj vtičnica stala, tako da ob morebitnem nakupu pretehtajte še to možnost. Še posebnost: plošča nima dveh serijskih vtičnic, ampak le eno samo. Drugo mesto je prazno, saj pri izvedbi I845G tam mežika vtičnica za priklop monitorja.

Kaj torej priča v prid nakupu Intelove plošče? Pravzaprav ne dosti. Višja cena kot pri konkurenci ne pomeni višje hitrosti, prav tako so pobožne sanje kakršno koli navijanje procesorja. Kdo bo potemtakem kupil to ploščo? Tisti, ki imajo denar. Podjetja ali ustanove, ki si predvsem želijo stabilnosti in zanesljivosti, kar pravzaprav Intelove osnovne plošče ponujajo. Če še ne veste, na ustanovah procesorjev ne naviljajo, ko so računalniki prepočasni, ampak raje kupijo nove. Plačamo tako ali tako mi, davkoplačevalci.

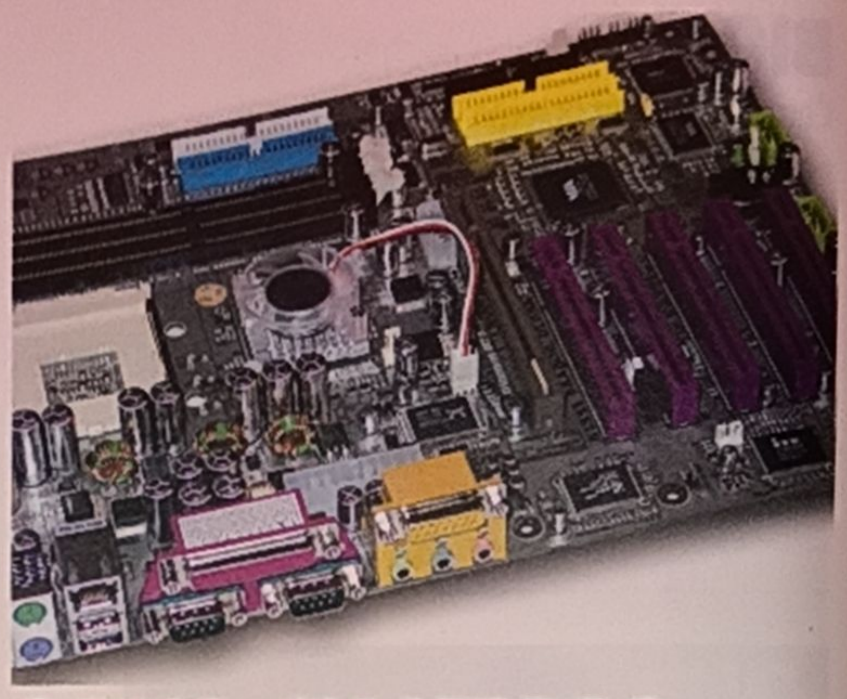
→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845E
Podprti procesorji Pentium 4 (100 in 133 Mhz), Celeron (Willamette-128)
Tip pomnilnika DDR 200/266
Količina pomnilnika 2 mesti, največ 2Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP 4x, 6 x PCI, 1 x CNR
Integrirano zvočna kartica AC97
Na spletu www.intel.com
Zastopa Madison Systems d.o.o. (02) 229 777

PCFOcena

↗ Stabilnost in kvaliteta sta njeni največji odliki
↙ Lahko bi imela integrirano mrežno kartico

"Državne ustanove so največji porabnik plošč tega kova." **76 %**



SOYO SY-KT333 DRAGON ULTRA PE

61.700 SIT Soyo

No, pa smo prišli do posebnosti tega supertesta, SY-KT333. Čemu, porečete? Boste že videli. Kot prvo v oči pade embalaža, ki je dvakrat večja od konkurenčne. V notranjosti, po ne tako kratkem postopku odpiranja, najdemo ploščo. Ne morete jo zgrešiti, saj je obarvana v privlačno srebrno-sivo barvo. Do sem vse lepo in prav, toda problem je sledeči - lepo obarvanost pokvari barva PCI rež, ki je vijolična. Fuj! Sicer so okusi različni in naš Boštjan je kar naenkrat začel nositi vijolične majice, toda občutek barvnega neskladja ostane. Sicer pa je, razen če imate prozorno ohišje, vseeno kakšne barve je posamezen del plošče.

Plošča je zgrajena okoli nabora čipov VIA KT333, kar seveda pomeni podporo procesorjem AMD, in pomnilniku DDR 333. Razširitvena mesta za pomnilnik so tri, prenesejo pa največ 3 Gb pomnilnika. Reža AGP pro 4x je lepo vidna, prav tako tudi pet rež PCI (vijoličnih!). Nadalje najdemo še cel kup dobrot. Najprej je tu HighPointov krmilnik 372 RAID, ki podpira trde diske ATA 133 v poljih 0, 1 in 0+1. Nadalje je tu integrirana zvočna kartica, ki jo poganja procesor C-Media 8738, medtem ko Realtekov procesor 8100 poskrbi za 10/100 Mbit mrežno kartico. V paketu poleg vseh dodatnih programov dobite še 3.5 palčno enoto, ki je obenem čitalnik/zapisovalnik pomnilniških kartic Compact Flash in Smart Media in nosilec dveh dodatnih vtičnic USB. Vsekakor polna škatla presenečenj.

Zmogljivostno gledano plošča ne razočara. Možnosti navijanja so velike, BIOS pa poskrbi za vse malenkosti, ki jih je potrebno nastaviti. Pravzaprav ima plošča le eno samo pomanjkljivost, ki pa je žal odločilna - to je namreč cena. Takšna kot je, je absolutno previsoka, pa naj bo srebrne ali zlate barve.

→Podrobnosti

Nabor čipov VIA KT333
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3Gb
Razširitvena mesta 1 x AGP pro 4x, 5 x PCI
Integrirano zvočna kartica CMI 8738, HighPoint 372 RAID, Firewire, čitalnik CF/SM, 10/100 mrežna kartica Realtek R8100
Na spletu www.soyo.com
Zastopa Izid d.o.o., (04) 581 12 00

PCFOcena

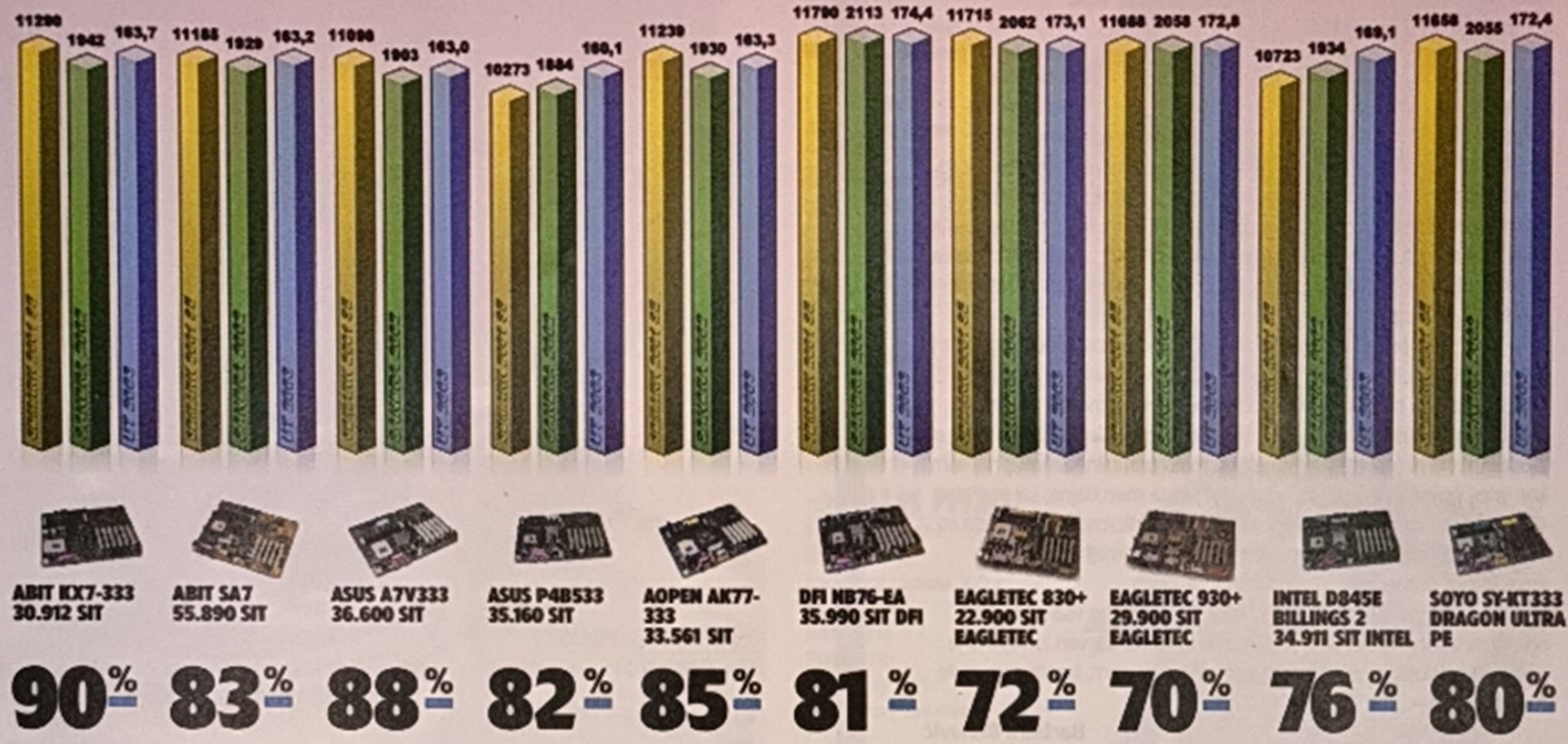
↗ Zvrhan kup dodatnih možnosti, čitalec kartic, izgled
↙ Cena! Auč! Cena!

"Platinasta izdaja je za tiste, ki svojo ploščo radi peljejo na sprehod." **80 %**

SUN RISE
Ljubljana
01/524-02-88
info@sunrise.si

Grafični prikaz

Dejstva, ki so pomembna ob izbiri.



PCFOcena

Radi jih imamo (no, vsaj večina), a pride čas, ko je treba izbirati...

Tako kot vsi supertesti, ima tudi ta svoj povzetek. Samo testiranje je potekalo precej gladko, saj so plošče prav zabavna stvar za testiranje. Sicer so našo temnico pretresali kriki groze, ko se je začela testirati Soyova pošast, toda razen tega ni bilo večjih posebnosti. Moram priznati, da se mnenja mimoidočih (teh je malo, saj v našo temnico ne spustimo vsakogar, ampak samo tiste, ki si to zaslužijo) precej razlikujejo. Nekdo prisega na Asusa, spet drugi na Intela, tretji na Abita ... Kot lahko razberete iz razpredelnice, so razlike minimalne in dostikrat igra pri izbiri plošče emocionalna navezanost.

Začnimo na dnu. Tu sta se znašla oba Eagleteca, sicer poceni, toda počasi postajata preslabotna za vse močnejšo konkurenco. V internem dvoboju si 830+ prisluži višjo oceno, zaradi nižje cene. Za njima pride na vrsto Intelov Billings 2. Žal kvalitetno ploščo kazi cena, ki je previsoka, za to, kar ponuja. Nadalje je tu na vrsti platinasta deklina, ups, izvedba Soyo SY-KT333. Gre sicer za odlično ploščo, z mnogo dobrotami, ki pa je odločno predraga. Če podrobno pogledate, boste opazili, da lahko za to ceno kupite 2 zmagovalca tega supertesta. Nato pridejo na vrsto plošče iz zlate sredine. To so: DFI NB76-EA, Asus P4B533 in Abit SA7. Vse tri ponujajo kvaliteto in stabilnost, žal pa ima Abit precej zasoljeno ceno. Na tretje mesto se je uvrstila AK77-333. Dobra stabilnost, možnost navijanja so ji v prid. Odtenek boljše se je izkazala Asus A7V333. Raid in FireWire sta mamljiva bonbončka, tudi navijanje je odlično. Toda na vrhu je prostora le za eno ploščo, to je ta hip Abit KX7-333. Plošča uteleša vse želje, ki si jih poznavalci mrmrajo v poznih večernih urah. Odlikuje jo možnost ekstremnega navijanja, podpora za skladovnico pomnilnika in gola preprostost, s katero je izdelana.

Tako. Supertesta je ta hip konec. Ko boste obrnili list, bodo tam čisto drugi opisi. Toda ne pozabite, kmalu pride množica novosti, in hvaležni boste, ker boste vedeli, kako dobre so te nove plošče glede na te, ki so sedaj opisane, in bodo takrat zajemale glavnino trga.

Hansol ...mora bit'!

19"
920P
19" CRT zaslon
velikost pike: 0,26
max. resolucija:
1600 x 1200 / 75Hz
optimalna resolucija:
1280 x 1024 / 85Hz
TCO99
62.900,00 SIT

17"
720E
17" CRT zaslon
velikost pike: 0,27
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
39.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Accord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: Accord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583 28 84
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: www.powerplus.si
KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00
TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70
HARVEY NORMAN - Ljubljana

COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

SVET NA DLANI

Vse lepo in prav, ampak najprej se vprašajte, ali res nujno potrebujete igračko, v katero si boste zapisali nekaj sestankov in malce več telefonskih številk?

In kako veste, da potrebujete dlančnik? Če sem čisto iskrena, nimam pojma. Sama te točke še nisem dosegla. Sicer sem bila pred časom prepričana, da potrebujem nadgradnjo svoje elektronske igralnice s še eno napravico, pa sem se v praksi (še dobro, da s sposojenim dlančnikom) prepričala, da mi dotična naprava niti najmanj ne koristi. Poznam pa ogromno ljudi, ki si v tem trenutku ne bi znali predstavljati življenja brez dlančnika, in taki uporabniki jih ponavadi tudi temeljito izkoriščajo (v primerjavi z mano, ki sem večino časa na dlančniku igrala pasjanso).

No, tokrat smo si ogledali pet dlančnikov, med katerimi tri poganja Microsoftov operacijski sistem za dlančnike, dva pa *Palm OS*. Ob pogledu na podrobnosti, se boste verjetno namrdnili ob dejstvu, da v obeh Palmih tiktaka le 33 MHz procesor in da imata v primerjavi z ostalimi tremi na testu presenetljivo malo pomnilnika. Tukaj naj vam kar takoj povem, da oba podatka sploh nista merodajna, saj je *Palm OS* neprimerno manjši operacijski sistem od Microsoftovega in da so datoteke, ustvarjene na Palmu, temu primerno majhne, zato so zmogljivosti primerljive.

Ugotovili pa smo, da ne bi bilo smiselno vsakič znova omenjati dejstva, da imajo vsi dlančniki na testu barven zaslon, ki je občutljiv na dotik in da podatke vnašate s peresom, ker to čivkajo že vrabci na veji.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor 206 MHz Intel StrongARM 32-bitni RISC
Ločljivost zaslona 240 x 320
RAM 64 Mb
ROM 32 Mb
Priključek serijski ali USB
Brezžična povezava IR (115 Kbps)
Čas avtonomije 12 ur
Operacijski sistem *Microsoft Pocket PC 2002*
Priloženo programje *Microsoft Outlook 2002*
Prodaja Repro d.o.o., (01) 585 34 10

COMPAQ IPAQ H3760

140.280 SIT Compaq

Compaq (nekako že nekdanji) je med ljubitelji dlančnikov znan kot proizvajalec cele vrste odličnih prenosnih naprav z ogromno možnostmi. In model iPaq H3760 se ne izneverja tej tradiciji. Gre za hiter in zmogljiv dlančnik z obilico dodatnih možnosti, med katerimi je najuporabnejša in najbolj simpatična preobrazba dlančnika v diktafon, in to s pritiskom na en sam gumb. Sama uporaba dlančnika je izjemno enostavna, saj lahko med meniji enostavno krmilimo kar brez priloženega pisala, oblikovno pa je zanimiva tudi postavitev zvočnika, ki je skrit kar za sredinskim štirismernim gumbom. Zaslon dlančnika je presenetljivo svetel, barve so ostre in robovi jasni. Sploh ne bi opazili, da je zmožen prikazati le okoli 4.000 barv. Edino, kar lahko temu modelu resnično zamerimo, je pomanjkanje razširitvenih možnosti. Zaman se boste razgledovali po vgrajeni razširitvenih mestih, a jih za takšno ceno tudi ne bi pričakovali.

↗ Krasen zaslon, diktafon, postavitev gumbov
↙ Ni vgrajenih razširitvenih mest

"Cenejšega dlančnika z OS *Pocket PC*, ne boste našli."

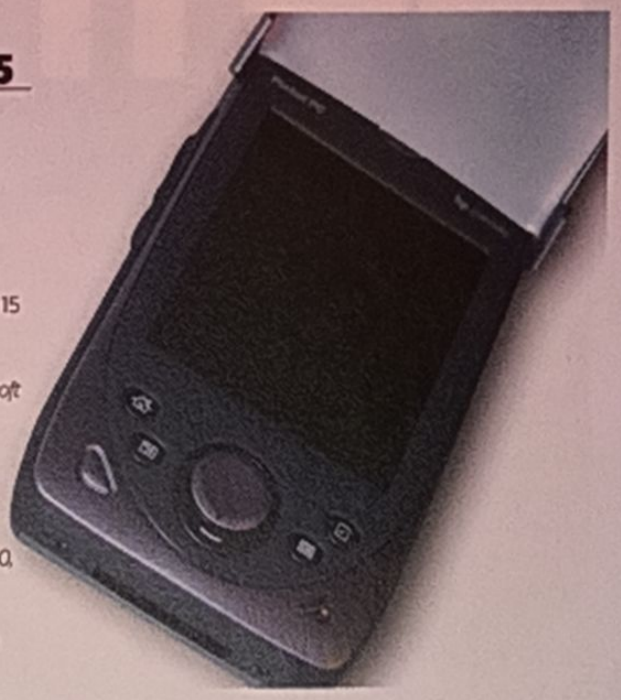
82%

→COMPAQ IPAQ H3850

Procesor 206 MHz Intel StrongARM 32-bitni RISC
Ločljivost zaslona 240 x 320
RAM 64 Mb
ROM 32 Mb
Priključek serijski ali USB
Brezžična povezava IR (115 Kbps)
Čas avtonomije 12 ur
Operacijski sistem *Microsoft Pocket PC 2002*
Priloženo programje *Microsoft Outlook 2002*
Prodaja Repro d.o.o., (01) 585 34 10

→HP JORNADA 565

Procesor 206 MHz Intel StrongARM 32-bitni RISC
Ločljivost zaslona 240 x 320
RAM 32 Mb
ROM 32 Mb
Priključek serijski ali USB
Brezžična povezava IR (115 Kbps)
Čas avtonomije 14 ur
Operacijski sistem *Microsoft Pocket PC 2002*
Priloženo programje *Microsoft Outlook 2002, Microsoft Active Sync v3.5, MusicMatch Jukebox 6.0, PhatWare, AudiblePlayer 2.0, AudibleManager 3.0, HPC Notes 4.0,*
Prodaja Repro d.o.o., (01) 585 34 10



→PALM M515

Procesor 33 MHz Motorola Dragonball VZ
Ločljivost zaslona 160 x 160
RAM 16 Mb
ROM 4 Mb
Priključek USB
Brezžična povezava IR (115 Kbps)
Čas avtonomije 7 dni
Operacijski sistem *Palm OS 4.1*
Prodaja Sting d.o.o.
Zastopa CHS d.o.o., (01) 524 60 33

→PALM M130

Procesor 33 MHz Motorola Dragonball VZ
Ločljivost zaslona 160 x 160
RAM 8 Mb
ROM 4 Mb
Priključek USB
Brezžična povezava IR (115 Kbps)
Čas avtonomije 7 dni
Operacijski sistem *Palm OS 4.1*
Prodaja Sting d.o.o.
Zastopa CHS d.o.o., (01) 524 60 33

COMPAQ IPAQ H3850

158.280 SIT Compaq

Razlik med tem in H3760 ni veliko – vidni sta zaščitni ovitek in postavitev zvočnika na vrh naprave. Tudi tehnične specifikacije se ne razlikujejo. Edino, kar zbode v oči, je to, da se zadeva kaj hitro sesuje, če nanjo shranite preveč podatkov. Koliko je preveč, se odloča dlančnik sproti. Je pa naprava enostavna za uporabo in tudi razširljiva, čeprav postane pravi debelušček, če se odločite izkoristiti vse možnosti. Če ne potrebujete dodatne navlake, si raje omislite šibkejšega bratca.

↗ Enostavna uporaba, zaščitni ovitek, razširljiv
↙ Z razširitvami postane ogromen

"Bil bi izjemen dlančnik, ko bi bil stabilen in bi ga krasila nižja cena."

80%

HP JORNADA 565

173.900 SIT Hewlett-Packard

Jornada ne spada med najmanjše dlančnike, vsekakor pa spada med lepše. Ko dvignete pokrovček, vas pričaka odlično oblikovan zaslon, ki z zmožnostjo prikaza 65.536 barv daje ostro in lepo sliko, a ne spada med največje. Tudi osvetljenost zaslona ni najboljša, a pomeni daljšo življenjsko dobo baterije. Upravljanje je enostavno in se ga boste hitro privadili, poleg vseh možnosti operacijskiga sistema, pa je Jornadi priložen še kup programov, ki vam bodo olajšali delo in uporabo.

↗ Obilica dodatnega programja
↙ Visoka cena, slabše osvetljen zaslon

"Naphan z dodatnim programjem in enostaven za uporabo, vendar za določeno ceno."

79%

PALM M515

135.300 SIT Palm

Palm je z dlančnikom m515 iz dobre stvari naredil odlično. Njegov prednik, m505 je bil tanek, lahek, razširljiv in barven, imel pa je tri pomanjkljivosti. Prva je bil pomnilnik (8 Mb), imel je težave z USB, in določene naprave na njegov račun niso več komunicirale z računalnikom. Kot tretje, pa ga je krasil bled in temen zaslon. Nič več. Z modelom m515 je Palm popravil vse napake in ustvaril izjemen dlančnik, ki ga bo vsak vesel.

↗ Velikost, dober zaslon, razširljivost
↙ Nizka ločljivost, ni priklopa na internet

"Majhen, ličen in zmogljiv dlančnik, ki mu lahko pogojno očitamo le ceno."

81%

PALM M130

84.972 SIT Palm

S tem modelom je Palm seriji dlančnikov m100 dodal model z barvnim zaslonom. In to kakšnim! Pa še banke vam ne bo treba oropati, če si ga boste zaželeli. Gre za majhen in eleganten dlančnik z več kot dovolj možnostmi in neverjetno dolgo avtonomijo baterije. Z barvnim zaslonom se je serija m100 poslovila tudi od klasičnih baterij AAA, saj bi cena baterij hitro presegla ceno dlančnika. Če niste na smrt zahtevni, si ga omislite, ker za ta denar ne boste dobili ničesar boljšega.

↗ Glej prednosti velikega brata
↙ Glej pomanjkljivosti velikega brata

"Zmogljiv, simpatičen in ne predrag dlančnik za vsakogar."

82%

Honeywell je leta 1969 predstavil prvi domači računalnik H316, ki je stal 10.600 USD.

PHILIPS DVDRW228

135.000 SIT Philips

Vprašanje: Mar zabavna industrija namenoma omejuje kapaciteto zapisljivih DVD-jev da bi bilo težje prekopirati filme DVD? Razen dvostranskih diskov DVD-RAM, kapaciteta še vedno ni presegla 4,7 Gb (filmi so te dni veliki 7-9 Gb) in očitno se to ne bo spremenilo tako kmalu.

Ta Philipsov pogon sicer ne postavlja trendov, vendar nas to ne preseneča. Gre za enega najlepših zapisovalnikov, kar smo jih videli, saj njegova kovinska maska in diode v slogu Knight Riderja nakazujejo, da je ta pogon veliko razburljivejši od svojih CD bratrancev. Še vedno smo prestrašeni zaradi hitrosti izvrženja medijev, kajti če niste previdni, boste imeli otečene sklepe. Philipsov pogon je prijazen do standardov DVD+RW in +R, ki sta bila do sedaj označena za neperspektivna, sedaj pa končno dajeta znake, da bosta zmogla tekmovati za prestol kralja DVD-jev. Vendar še vedno pričakujemo pogon, ki bo lahko obvladal vse formate – podpora cenejšemu in bolj združljivemu DVD-R bi bila v veliko pomoč. Hitrost zapisovanja pa ni tako prepričljiva, kajti DVD-je piše z 2,4 x, CD-je pa z 12x hitrostjo – celoten DVD boste tako še vedno pekli dobršen del ure.

Kar zadeva programski paket, nimamo nobenih pripomb – najnovejša različica našega priljubljenega programa za zapisovanje Nero brez težav ravna tako s CD-ji kot z DVD-ji, MyDVD omogoča neposredno snemanje videa na disk, prijazni Pinnacle Studio 7 pa začetnikom ponuja relativno mogočno urejanje videa. 228 je v vseh pogledih kompetenten pogon, vendar na tem delu tržišča čakamo na naslednji tehnični dosežek. Kot vstopna točka v svet zapisovanja DVD-jev mu bo šlo lepo. **PCF**

→Podrobnosti

Formati zapisovanja DVD+RW, DVD+R, CD-R, CD-RW
Hitrosti zapisovanja 2.4 x DVD, 12 x CD-R, 10 x CD-RW
Branje DVD-ROM/Video/+R/+RW, CD/-R/-RW
Hitrosti branja 8 x DVD, 32 x CD
Medpomnilnik 2 Mb, Seamless Link in TBW zaščita pred »buffer underrun«
Vmesnik IDE
Programje *Nero 5.5, PowerDVD, MyDVD, Pinnacle Studio 7*
Na spletu www.philips.co.uk
Prodaja PC H.and d.o.o., (01) 530 08 00

PCFOCena

↗Slogovno lep, dobre zmogljivosti, odličen programski paket
↙Nekoliko drag, nič novega

»Eden boljših DVD zapisovalnikov, vendar brez pravih inovacij.«

82%

TACTICALBOARD

18.000 SIT Thrustmaster

Do danes smo bili priča že zajetnemu številu podobnih igralnih pripomočkov, katerih koncept je vedno enak – naprave bi naj v enem kosu združevale vse, za igranje potrebne funkcije, in bi naj bile bolj praktične od tipkovnice. MS Strategic Commander nas je skoraj prepričal, manj pa smo bili navdušeni nad Saitekovim GM2. In ne glede na to, kaj so nam ponujali, smo se vedno znova vračali h kombinaciji QWERTZ, pa naj je šlo za prvoosebne akcijske ali strateške igre.

Tacticalboard je Thrustmastrov poskus, da bi premamili igralce v bolj udobne igralne vode. Če smo čisto iskreni, je ta poskus kar uspešen, ne glede na to, da je napravica plastična in da dajejo gumbi občutek, kot da niso najbolje pritrjeni. 48 tipk je razdeljenih v šest skupin splošnih kontrol (za tek, skok, izbiro orožja in skupin), kar naredi napravo uporabno tako v strateških, kot tudi v akcijskih igrah. Vsi gumbi so razvrščeni okoli osrednjih gumbov za premikanje. Privzete nastavitve so malce čudne – nekateri med nami si želimo skakati med tekom, veste – ker pa je vse mogoče prilagoditi (v igri ali v gonilniku), se ne moremo pritoževati.

Prav ironično je dejstvo, da so se oblikovalci odločili vključiti oporo za zapestje. Ironično pa zato, ker je sama naprava precej natrpana in kar kliče po različnih ortopedskih težavah. Ali pa imamo v uredništvu vsi prevelike roke. Vse je mogoče.

Če ne bi bilo toliko poskusov izdelave naprave, ki bi počela identično stvar, bi lahko Tacticalboard označili za inovativno, kar pa ni. A po tolikih letih praktično vsakodnevnega igranja iger s pomočjo standardne tipkovnice moramo priznati, da nam je Tacticalboard bolj všeč. Ne vedno, a vseeno. **PCF**

→Podrobnosti

Lastnosti Šest lahko dostopnih skupin tipk, 48 tipk, opora za zapestje, USB, glasovna podpora
Na spletu www.thrustmaster.com
Prodaja VideoToP, (02) 330 330 0

PCFOcena

↗Odlična postavitev tipk, prilagodljiva tipka za palec
↙Lahko bi bolje izgledal, tipke so preveč skupaj

"Tacticalboard je najboljša igralna tipkovnica v tem trenutku, a bi lahko bila tudi boljša."

84%

TOVARNA VIZIJ

fresh'n'free

Nokia 3510 + pokrovček po izbiri

brezplačno

ob sklenitvi naročniškega razmerja
vega 100 (100 minut pogovorov mesečno brezplačno)

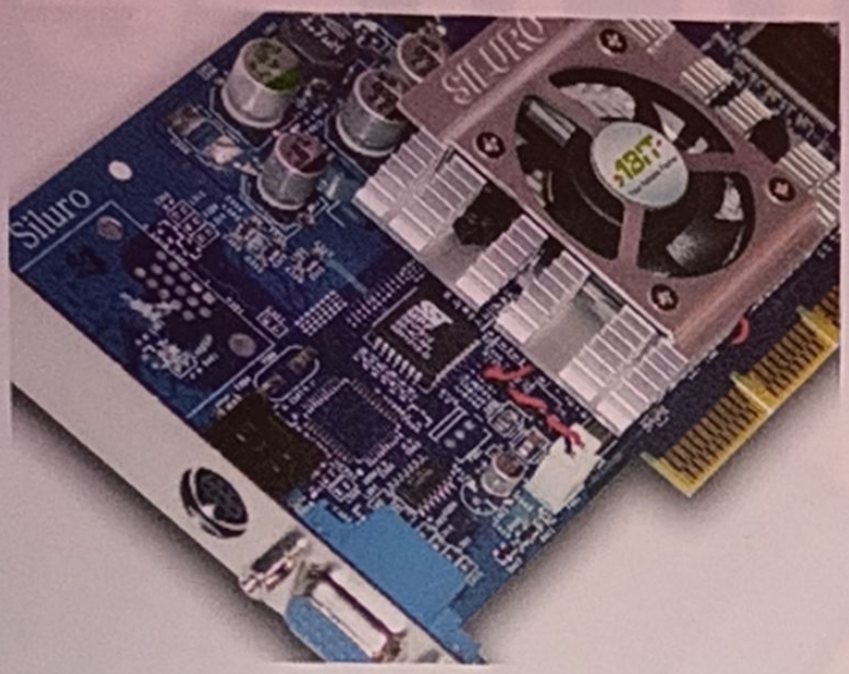
- **Nokia 3510** - igriv mobilnik z visoko tehnologijo:
  večtonsko zvonjenje, predvajanje glasbe, številne igrice, SMS klepet, moderni pokrovčki različnih barv in motivov

Ponudba velja do razprodaje zalog in ob sklenitvi naročniškega razmerja za 24 mesecev.

vega BIG BANG

- za informacije pokličite **vega klicni center za pomoč uporabnikom** **070 777 777**
  ali pa obiščite našo spletno stran **www.vega070.com**

wwi d.o.o. / brnčičeva ul. 49 / si-1231 ljubljana črnuče



ABIT SILURO GF4 MX440

41.640 SIT Abit

Abit je po uspešnih serijah osnovnih plošč začel kazati apetite po večjem udejstvovanju v računalništvu. Najprej so se pokazali krmilniki RAID, nato grafične kartice, nazadnje pa še zvočni sistemi. Na tokratni test smo dobili izvedbo grafične kartice GF4 MX440.

Grafične kartice zgrajene okoli serije GF4 MX zajemajo glavnino današnje prodaje. Tudi procesor, ki je v tem modelu, izvedba 440, je po moči v sredini celotne serije GF4 MX. Pravzaprav bi lahko prisegel, da boste bolj povprečno kartico težko našli. Naj takoj potolažim tiste, ki so mnenja, da kombinacija Abitove osnovne plošče z Abitovo grafično kartico prinaša prednost. Kartica je bila enako hitra tako v Abitovi, kot tudi v Asusovi plošči, tako da prednosti v tej smeri ni.

Zakaj potem kupiti Siluro GF4 MX440? Obstajata dva razloga. Prvi je ventilator. Abit je hladilno telo z ventilatorjem zasnoval bolje kot konkurenca. Vse kartice so namreč, ko jih vstavimo v ležišča, obrnjene s procesorjem navzdol. Ventilator, ki je pritrjen na procesorski strani kartice, je usmerjen tako, da gravitacijsko sili iz ležaja, v katerem se vrti. To obremenjuje zatič ventilatorja in tak ventilator je bolj podvržen temu, da postane glasen. Abit se je domislil, da lahko jedro ventilatorja z ležajem obrnejo v drugo smer. Tako so dosegli dosti bolj zanesljiv hladilni sistem, ki zlepa ne bo podlegel pretirani obrabi. Drugi razlog je TV-izhod. Abit se ni poslužil standardnega izhoda S-video, katerega potem kratek kabel pretvori v kompozitni kabel. Uporabili so lastèn priključek, v katerega namestite priložen šop kablov. Tako lahko imate pri roki obe povezavi hkrati. Priloženi so obojni kabli; sicer so dolgi le dober meter, toda to je daljše kot pri konkurenci, ki na kable rada pozabi.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Čip nVidia Geforce 4 MX 440
Takt jedra 270 Mhz
Takt pomnilniškega vodila 400 Mhz DDR
Pomnilnik 64 Mb DDR
Ramdac 350 Mhz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536 pri 75 Hz
Priključki VGA, kombinirani S-Video in kompozitni
Na spletu www.abit.com.tw
Prodaja Sunrise Computers, (01) 524 0291

PCFOcena

↗Dobra zasnova, priloženi kabli
↙Manjka izhod DVI, ki je na voljo v izvedbi VIO

"Domiselno oblikovanje ventilatorja se obrestuje na dolgi rok."

81 %

SAMSUNG 1200NF

241.320 SIT Samsung

Da razjasnimo. Če živite više od tretjega nadstropja in nimate tovornega dvigala, to ni monitor za vas. Škatla, v kateri je zapakiran, je ogromna in tehta zajetnih 36.5 kg. Hvala bogu, da se je takrat v PCF utrdbi prikazal TemniMož, ki je pomagal to beštijo prenašati po temačnih hodnikih v laboratorij. Po mukotrpnemu odpiranju, lupljenju in stokanju, je velikan pristal na mizi in takoj začel prejemati pohvale. Uporabljen je seveda Samsungov klasični pristop k oblikovanju ter lep odtenek blede bež barve, ki ga naredi očem res prijaznega. Seveda je to v primeru, če vi niste lastnik – slednjim je namreč dosti bolj pomembna slika. Ta pa je, preprosto rečeno, odlična. Monitor je zgrajen okoli katodne cevi DiamondTron NF, kar pomeni trinitronsko ostro in jasno sliko ter dve črti preko vidnega polja. Aha, ko smo že pri vidnem polju, kaj porečete, koliko je veliko vidno polje tega monitorja? Vas vidim, kako računate, 19-palčni ima v povprečju 18 palcev površine, 21-palčni blesti z 20, torej ima 22-palčni 21 palcev vidne površine. Ne bo držalo. V 1200NF je vgrajena katodna cev, ki ima v resnici 22 palcev, je pa res da je za zagotavljanje kvalitete v kotih potrebno žrtvovanje vidnega polja. Tako nastane iz 22 palcev velikega monitorja 20-palčna vidna površina.

Monitor se je na testu obnesel zelo dobro. Geometrija slike je pravilna, barve so enakomerne in čiste po vsej površini, tudi konvergenca po robovih praktično ni zaznavna. Preklop med osvetljeno in zatemnjeno stranjo je hiter, ne pušča sledi in monitor pri tem ne raztegne slike. Če vas ne motita presneti dve črti, ki potekata po vsej širini vidnega polja, boste s tem monitorjem prav gotovo izjemno zadovoljni.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Velikost cevi 22 palcev
Vidna površina 20 palcev
Tip cevi DiamondTron Natural Flat
Širina reže 0.24 mm
Najvišja ločljivost 2048 x 1536 pik pri 75 Hz
Pasovna širina 340 Mhz
Vodoravno osveževanje 30-121 Khz
Navpično osveževanje 50-185 Hz
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Lancom, (02) 3300 300

PCFOcena

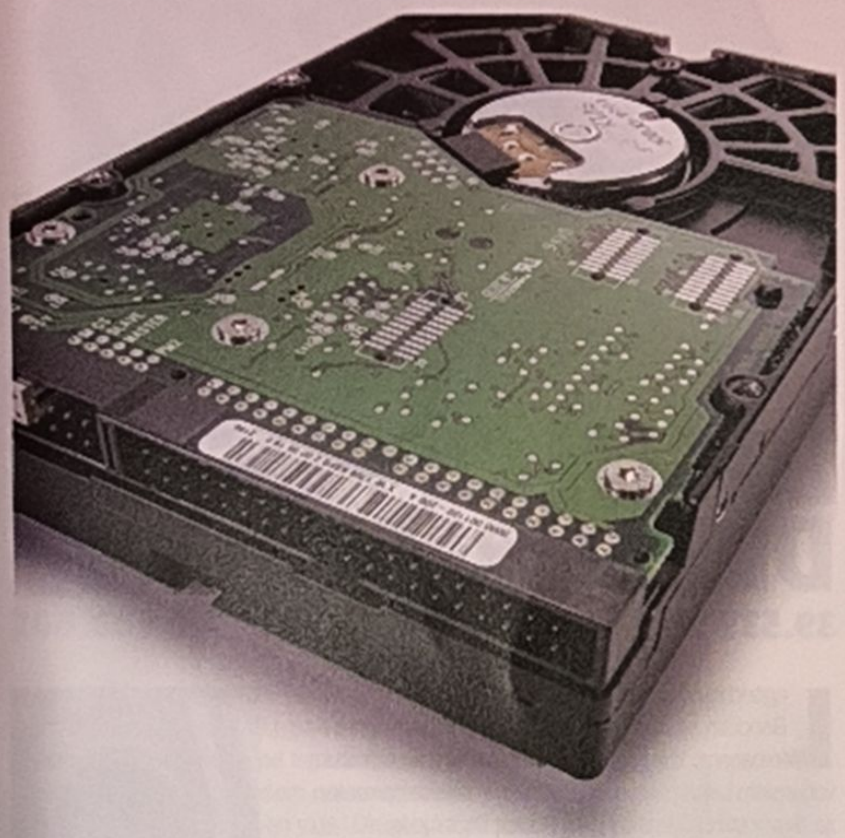
↗Dobra slika, dobra oblika. Znanci vam ga bodo zavidali.*
↙Ostra in jasna slika, priročno upravljanje

Pri takšni teži potrebujete najeto pomoč za selitev

87 %

TRDI DISK WD1200JB

60.120 SIT Western Digital



Trditev, da lahko ta skromni disk deluje hitreje od nekaterih pogono SCSI, se nam je zdela malce iz trte izvita. Disk WD1200JB je opremljen s kar 8 Mb medpomnilnika in doseže 7200 obratov v sekundi. Zakaj pri Western Digitalu torej niso vključili podpore za ATA133? Standard ima namreč vse preveč prednosti in je primerna premostitvena rešitev med ATA100 in Serial ATA.

Pogon se ne pregreva pretirano, zato ga dolgotrajno delovanje ne bo utrudilo, še posebej v ohišju s primernim hlajenjem. Sicer je glasnejši od IBM-a, ki je pred njim domoval v našem testnem računalniku, a vseeno ni niti najmanj moteč.

In kako se je odrezal na testu? Proizvajalec navaja dostopne čase 8,9 ms, kar je kar verjetna vrednost – med realnim delovanjem so ti časi malenkost višji, in sicer povprečno okoli 13 ms, kar je še vedno sprejemljiva vrednost. Kako pa se disk obnese pri prenosu velikih datotek? Z uporabo *HD Tach 2.61* smo izmerili, da disk bere podatke s hitrostjo 48 Mb na sekundo, v povprečju pa je ta številka znašala neverjetnih 40 Mb na sekundo.

Če kupujete nov trdi disk, vas ta primerek vrste gotovo ne bo razočaral. Potrebno je še omeniti, da je velik manj kot kritičnih 127 Gb, tako da tudi združljivostnih težav ne bo.

Steven Spence

→Podrobnosti

Hitrost vrtenja 7.200 obratov v sekundi
Medpomnilnik 8 Mb
Kapaciteta 120 Gb (tri plošče)
Garancija 3 leta
Na spletu www.wdc.com

PCFOcena

↗Delovanje, kot ga ne dosega niti eden pogon IDE
↙Obremenjenost procesorja je precej višja kot pri diskih SCSI

»Kolos med trdimi diski, ki se ponaša s kapaciteto in hitrostjo prenosa diskov iz čisto drugega cenovnega razreda.«

88%

PCH

RAČUNALNIŠKI SISTEMI PCH

Mesečne akcijske ponudbe računalnikov!

SYBARI ANTIGEN

Antivirusna zaščita!

> PCH Celeron 1700

osn. plošča DFI PE10-SA/RAMA
procesor Intel Celeron 1700MHz
pomnilnik 256MB SDRAM PC133
trdi disk Maxtor 40 GB ATA133
gibki disk TEAC 1.44MB, 3.5"
graf. kartica ATI Radeon 7000 32MB
DVD-ROM Toshiba 16x/48x hitrost
zvočna kartica na matični plošči
zvočniki Philips A1.2 FunPower 50W
tipkovnica Cherry G83 PS/2 slo
miška Logitech wheel + podloga
ohišje midi-tower Moretec ATX
Slovenska navodila
zgoščenka revije Joker

2 LETI GARANCIJE!

Cena z DDV: 139.990- SIT

> PCH Pentium4 1.8

osn. plošča DFI NB 73-EA
procesor Intel Pentium4 1.8GHz
pomnilnik 256MB DDRAM PC266
trdi disk Maxtor 40 GB ATA133
gibki disk TEAC 1.44MB, 3.5"
graf. k. Gainward GF4 Pro/450 64MB
CD-RW Philips 32x/10x/40x hitrost
zvočna kartica na matični plošči
zvočniki Philips A1.2 FunPower 50W
tipkovnica Cherry G83 PS/2 slo
miška Logitech wheel + podloga
ohišje midi-tower Moretec ATX
Slovenska navodila
zgoščenka revije Joker

2 LETI GARANCIJE!

Cena z DDV: 219.990- SIT

POOBLAŠČENI UVOZNIK IN DISTRIBUTER RAČUNALNIŠKE OPREME

PHILIPS - CRT in LCD monitorji, CD-RW in DVD-RW zapisovalniki, zvočniki, zvočne kartice, internet kamere, LCD projektorji,...
PLEXTOR - vrhunski CD-RW zapisovalniki in kombinirane DVD / CD-RW enote
TOSHIBA - DVD-ROM pogoni, CD-RW zapisovalniki, kombinirane DVD / CD-RW enote, 2.5" trdi diski za prenosnike
GAINWARD - grafične kartice GeForce
ATI - grafične kartice
MAXTOR - trdi diski
DFI - osnovne plošče za Intel in AMD procesorje
SYBARI ANTIGEN - antivirusni program za poštne strežnike

Kot pooblaščeni MICROSOFT partner vam nudimo operacijske sisteme in programsko opremo tako za domače kot poslovno okolje, ter razvojna orodja, strežniške aplikacije, nadgradnje,...

BE SURE It's Legal

Računalnik sestavimo tudi po vaših željah ter vam SVETUJEMO NAJBOLJŠO IZBIRO glede na vaše potrebe in zahteve!

Nudimo možnost nakupa računalnika na obroke in možnost plačila s plačilnimi karticami BA, Maestro, Karanta in EuroCard/MasterCard!

PHILIPS · PLEXTOR · TOSHIBA · GAINWARD · ATI · Maxtor · DFI · Sybari · intel. · Microsoft · hp invent · Cisco Systems · COMPAQ · FUJITSU SIEMENS

Sybari Antigen

- Antivirusni program SYBARI ANTIGEN je vrhunska in zanesljiva protivirusna zaščita za podjetja z lastnim poštnim strežnikom.
- Namenjen je za zaščito poštnih strežnikov Microsoft Exchange in Lotus Domino.
- Antivirusni program SYBARI ANTIGEN zavrne okuženo pošto že na poštnem strežniku.
- Preverja vsa prihajajoča in odhajajoča poštna sporočila.
- Program se posodablja samodejno in ne potrebuje nobenega tehničnega nadzorovanja.

www.sybari.com

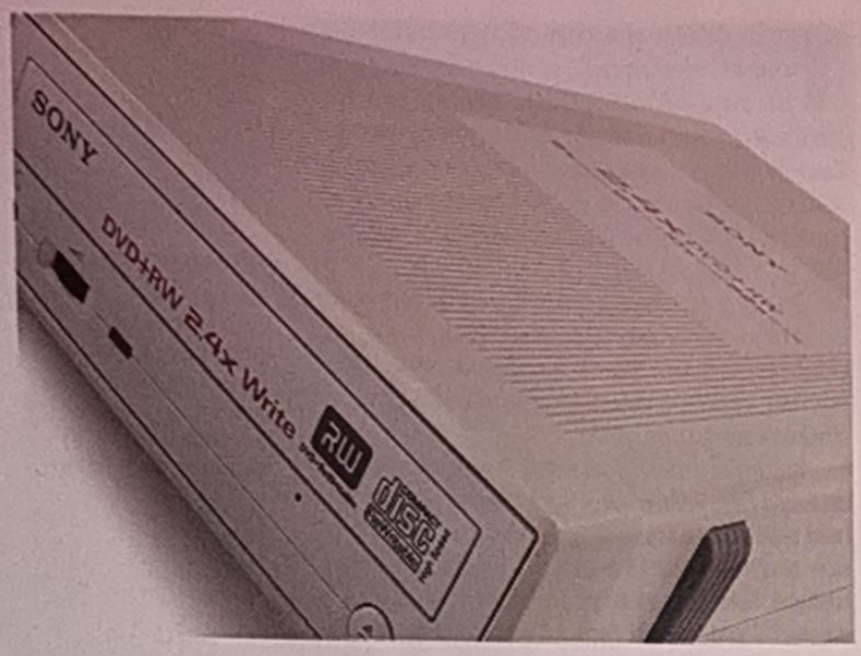
COMPAQ ProLiant ML350 G2

strežnik druge generacije - tower server
procesor Intel Pentium 3 1.4GHz
možnost dodatnega procesorja
ServerWorks LE 3.0 Chipset 133MHz
pomnilnik 640MB SDRAM PC133 ECC
pomnilnik razširljiv do 4GB
Raid krmilnik Smart Array 532 U3
vgradna Backup enota DAT 20/40GB
mrežna kartica 10/100MB NC3163
3x Wide Ultra3 SCSI 18.2GB trdi disk
omogoča do 6x Wide Ultra3 SCSI HDD
350W Hot-Pluggable napajalnik
Compaq Insight Manager™
Compaq SmartStart™

Cena z DDV: POKLIČITE!

PC H.AND d.o.o. - Brezovce 10 - Ind. cona Trzin - 1236 Trzin
telefon: 01 530 08 00 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC HAND COMPUTERS



SONY DRX-120L DVD+RW

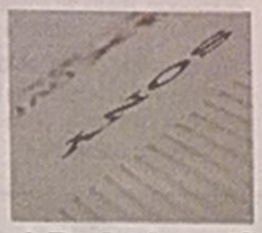
XXX SIT Sony

Zagotovo bi si lahko izmislili domiselno metaforo za bitko za priljubljenost, ki se bije na področju zapisovanja medijev DVD. Ali bo DVD-RAM z elegantnim upiranjem delovanju v plebejskih DVD napravah ekvivalent konzervativne stranke? Ali bi lahko DVD+RW in DVD-RW označili za liberalno levi stranki, ki se medsebojno popolnoma ignorirata, ne glede na to, da počneta identične stvari?

Saj verno, da tovrstna primerjava ni umestna – a vseeno kaže na to, da je prerekanje o tem, kakšne medije bi naj uporabljali, približno toliko brezciljno, kot politika. Ta zunanji pogon je Sonyjev predstavnik, model DVD+RW, ki podpira tudi tako redke, le enkrat zapisljive medije DVD+R. Pričujoči model se prav tako otepa vmesnika USB 2.0, ki ga poznajo vsi ostali zunanji pogoni na tržišču in obstaja samo v različici FireWire – oz., kot jo Sony vztrajno imenuje, iLink. Veliki S pa ni niti toliko velikodušen, da bi pogonu priložil vmesniško kartico.

Še bolj morbidno pa je dejstvo, da je pogon prav boleče počasen. Kljub hitremu vmesniku je zmožen brati DVD-je le z 8x hitrostjo, medije CD-R zapisuje z 12x hitrostjo, DVD-RW-je pa z 2,4x hitrostjo. Prešli smo točko, kjer se nam je že samo zapisovanje DVD-jev zdelo neverjetno, tako da nismo bili navdušeni nad delovanjem tega pogona, še posebej zato, ker so notranji pogoni na voljo za polovico nižjo ceno. Prav užaljeni smo bili, ko smo ugotovili, da je paketu priložen en sam medij DVD+RW in niti enega medija DVD+R, nas je pa potolažila obilica priloženega programja. Kot naprava za izdelavo varnostnih kopij je pogon sicer kar uporaben, a vam vseeno priporočamo nakup kakšnega drugega, cenejšega pogona.

Alec Meer



→Podrobnosti

Zapisuje DVD+RW, DVD+R,CD-R, CD-RW
Bere CD-R/RW/ROM, DVD-ROM/-Video/+RW/+R
Hitrosti zapisovanja 2,4x DVD+RW/+R, 12X CD-R, 10X CD-RW
Hitrosti branja 8x DVD, 32x CD
Medpomnilnik 2 Mb, tehnologija Power-Burn
Vmesnik FireWire
Programska oprema *CyberTek PowerDVD, B's Recorder Gold, B's Clip, Retrospect Express, neoDVD standard, MusicMatch Jukebox*
Na spletu www.sony.com
Prodaja

PCFOcena

↗ Programska oprema, pogon je zunanji, lep na pogled
↙ Cena, hitrost

"Eleganten, a precenjen in počasen pogon, ki ni najboljši način za pridruževanje DVD revoluciji."

72%

LOGITECH POCKET DIGITAL

39.535 SIT Logitech

Logitechovci so očitno navdušeni nad Jamesom Bondom, saj nam za 40 tisočakov ponujajo digitalni fotoaparat, ki je po zunanjosti enak vzhodnonemškim vohunskim Leicam, ki so v času železne zavese oprezale za skrivnostmi gnilega zahoda. Pocket Digital je le malenkost večji od škatlice cigaret, vendar pa z njim ne bi slikali dokumentov z oznako »strogo zaupno.«

Aparat se sicer hvali z ločljivostjo 1,3 megapiksla, vendar so to navadne sanjarije, kajti senzor kamere zajema ločljivost 640 x 480, medtem ko so nebesne višave 1280 x 960 povsem interpolacijske. Ah, in pa kar pozabite na LCD zaslon, ki je v pomoč pri »namerjanju.« in pregledovanju slik, saj ste pri Digitalu omejeni le na optično kukalo, slike pa boste videli šele, ko jih boste prenesli na računalnik – pogosto z usodnimi posledicami. Čisto v slogu vohunskih filmov Pocket Digital vključite tako, da ga raztegnete, s čimer razkrijete optično kukalo in majhno fiksno lečo, ki je ekvivalentna 47 mm na 35 mm kameri.

Pocket Digital je očitno namenjen neizbirčnim počitniškim fotografom, saj ponuja samo še par gumbkov, s katerima nadzorujete zvočno signalizacijo oziroma časovno zakasnitev, z drugim pa preklapljate med že omenjenima ločljivostima oz. izbrišete vse slike iz vdelane 16 Mb pomnilniške kartice.

Če torej ne spadate med zahtevnejše uporabnike, bi vas Pocket Digital morda celo lahko zadovoljil. Baterija zdrži dovolj dolgo (150 posnetkov), da vam ne bo treba za vsako fotografijo zaganjati dizelskega generatorja, vendar morate biti pri slikanju pravi revolveraš – da bi prihranil energijo, se aparat samodejno izključi po 30 sekundah neaktivnosti. Tudi na tiskanje fotografij za klasičen foto album kar pozabite.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

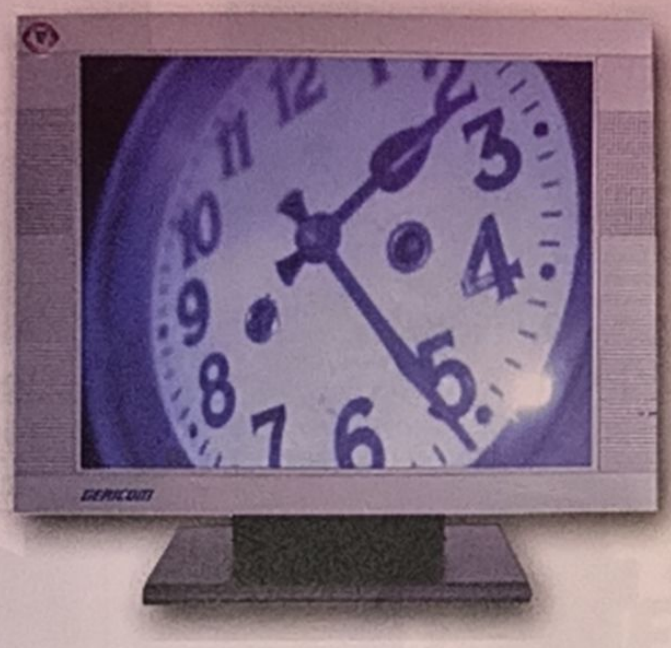
Najvišja ločljivost Kvazi 1,2 megapiksla (interpolacijsko)
Mere 88,5 x 56,5 x 10 mm
Teža 54 g
Format datotek JPG
Povezava USB
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o., (04) 581 12 00

PCFOCena

↗ Priročno majhen, dolgo delovanje baterije
↙ Fiksen fokus, ni LCD zaslona, slaba kakovost slik

»Vzemite če ste navdušeni nad 007, imate hitre prste in se ne bojite da bi jo izgubili.«

58%



GERICOM 18« LCD

264.600 SIT Gericom

Zakaj bi se zadovoljili s »slabotnimi« 17 palci, če pa si lahko privoščite 18,1-palčen zaslon? No, odgovor je odvisen od tega, koliko morate plačati za ta dodaten palec. V našem primeru je razlika v ceni kar 35 %, vendar je to le en vidik. Drugo stališče je, da je Gericomov model v konkurenci 18-palčnežev poceni zadeva, saj so drugi modeli na voljo za kakšnih 100 tisočakov več. Je pa spet res, da ima pregrešno drag Sony SDM-M81 precej čistejšo sliko od pričujočega Gericoma.

Toda ostanimo pri naši ceni in poglejmo, kaj dobimo zanjo. Gericomova zunanjost je impresivna, predvsem pa manj zaobljena, kot Blue Shadow, ki smo ga opisali v prejšnji številki. Kot je pri Gericomu v navadi, so krmilniki zaslona na zunanjem desnem robu in čeprav jih neposredno ne vidite, je razmak med stikali dovolj velik, da se ne morete zmotiti. Sam zaslonski meni ponuja prav vse nujno potrebne krmilnike, ki so lahko dostopni, brez kakršnegakoli kompliciranja. Lepo je, da samodejna nastavitev zaslona tokrat deluje v popolnosti, zato je bilo ob priključitvi potrebno nastaviti le osvetljenost in kontrast, vendar oboje radikalno, saj Gericom v privzetem stanju teži k zatemnjenosti.

Zapisal sem, da ima Sonyev LCD čistejšo sliko, vendar to ne pomeni, da je pri Gericomu slaba – nasprotno, še vedno je lepša kot pri Samsungovem 171P, pisave pa ne kažejo nobenih klasičnih znakov kosmatosti. Gledanje DVD filmov na Gericomu je užitek, saj tendenca k temnejšim barvam pomeni, da je Blade Runner ternačen, kot tudi mora biti. Ambiciozni Gericom je torej spet vreden greha – če vam je po počitnicah seveda še ostalo toliko cvenka.

→Podrobnosti

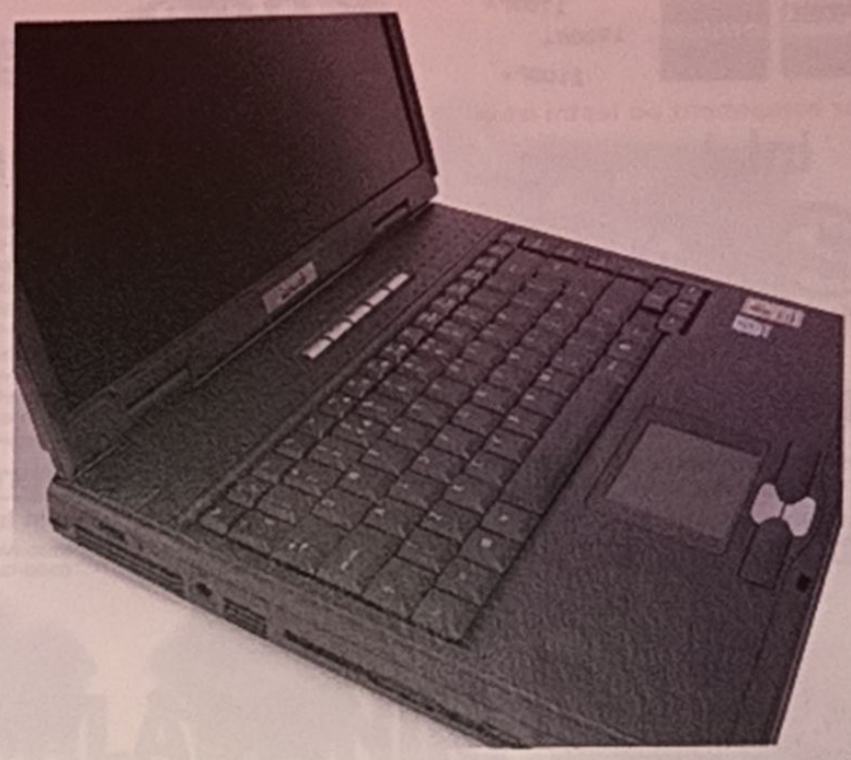
Velikost zaslona 18,1 palec
Največja ločljivost 1280 x 1024 pri 75 Hz
Priključki VGA
Osvetlitev 250 cd/m
Dimenzije 483 x 439 x 171 mm
Teža 7,9 kg
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFOcena

↗ 18 palcev, kakovostna izdelava
↙ Potrebne drastične nastavitve osvetljevanja in kontrasta

»Če bi LCD-ji že končno postali primerni za igre, bi bil Gericom vreden popolnega priporočila.«

87 %



ASUS L3800

550.000 SIT ASUS

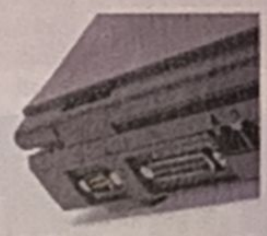
Ni debel, ima le velike kosti. In tudi vroč ni, le termika ga muči.

Asus nas postavlja pred trditev, da gre za »najbolj kompakten prenosnik vse-v-enem s 15-palčnim zaslonom na svetu.« Vendar pa tako, kot pri definiciji »najbolj kompakten kit glavač na svetu« to ne predstavlja majhnosti. Pravzaprav je L3800 prevelik, da bi se kvalificiral v kategorijo notesnikov, obenem pa bi mu težko rekli »laptop«, ker se spodaj tako zagreje, da bi ga bilo nevarno postaviti v naročje – v priročniku vas celo opozarjajo na visoko temperaturo med delovanjem.

Vendar pa to ni nujno slabo. Velikost gre pripisati velikemu zaslonu, vroč pa je zato, ker v njegovem drobovju utripa P4 z 1,7 GHz. Ima več moči kot je potrebujete za predstavitve PowerPoint, zato si bomo drznili zastaviti vprašanje, kako se obnese v igrah? V teoriji bi moral biti dober, kajti ATI Mobility Radeon 7500 je dovolj mogočen žrebec za poganjanje sodobnih stvaritev zabavnega računalništva. Vendar pa tega nismo mogli preizkusiti, kajti opisani model v kombiniranem pogonu ni mogel prebirati CD-jev ali DVD-jev, zato nismo mogli namestiti ničesar. Kratek pogovor z distributerjem razkrije, da ne gre za osamljen problem in verjeten razlog je slaba kakovost izdelave pogona.

Trditev »vse-v-enem« se nanaša na kopico zunanjih vmesnikov. Poleg modemskega, LAN, serijskega, paralelnega in USB dobite še par vrat IEEE 1394, dve reži PC Card, infrardeči in TV izhod, kot dodatek pa sta na voljo tudi Bluetooth in brezžični LAN. Vse to L3800 pomaga k položaju potencialnega nadomestka za namizni računalnik, vendar boste zaradi same teže prenosnika noči prespali v pisarni, samo zato, da vam ga ne bi bilo treba nositi domov.

Luis Villazon



→Podrobnosti

Procesor Pentium 4-D 1,7 GHz
Pomnilnik 256 Mb DDR
Trdi disk 20 Gb
Zaslon 15-palčni TFT
Video ATI Mobility Radeon 7500 z 32 Mb
OS Windows XP Professional
Velikost 326 x 267 x 42 mm
Teža 3,2 kg
Na spletu www.asus.com.tw

PCFOcena

↗ Zmogljiv, velik zaslon, kopica povezav
↙ Velik, vroč, težak in grd

»Dobre specifikacije, vendar slaba kakovost izdelave, obupna oblika ter zaskrbljujoče težave z vročino.«

68 %

Podjetje Tokyo Tsushin Kogyo KK, ustanovljeno leta 1946, je potrebovalo kar 12 let, da so direktorji ugotovili, da si stranke ob njihovem imenu lomijo jezike. Leta 1958 so ga preimenovali v Sony Corporation.

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD

AMD Duron

AMD Athlon

950MHz
1100MHz
1300MHz
1700P+
1900P+
2100P+

izbor komponent po lastni izbiri

intel.

intel inside celeron

intel inside pentium 4

1000MHz
1500MHz
1800MHz
2000MHz
2266MHz
2533MHz

Napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

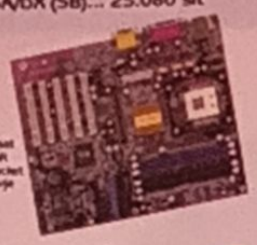
EG-365P-VE 350W... 16.200 sit
EG-365AX ActPFC... 17.640 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit

matične plošče Elite

K7S5A (SB)... 19.080 sit
K7S5A (SB+LAN)... 20.280 sit

SiS735 chipset
DDR ali SDR
podpira vse AMD-Socket A procesorje

P4S5A/DX (SB)... 25.080 sit



SiS645 chipset
DDR ali SDR
podpira P4, socket 478 procesorje

grafične kartice Innovison

NOVO

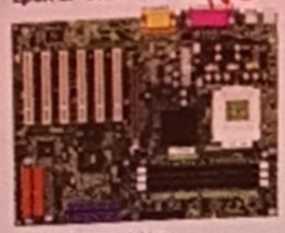
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT
(GeForce4 MX440)... 23.400 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT
(Geforce3 Ti200)... 29.880 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 64MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200)... 43.560 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 128MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200)... 51.240 sit
(GeForce4 Ti4200 VIVo)... 54.940 sit
Inno3D Gf4 Ti4400 128MB VIVo
(GeForce4 Ti4400)... 76.680 sit

matične plošče Epox

kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K5A... 29.440 sit
Epox EP-8K5A+... 35.160 sit

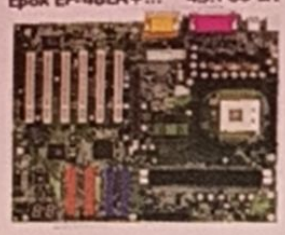
NOVO



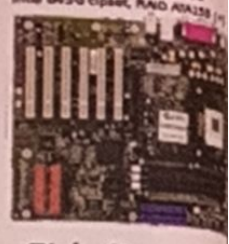
Epox EP-4SDA... 30.600 sit
Epox EP-4SDA+... 35.880 sit

Socket A Duron/Athlon
Via KT333 chipset, RAID ATA133 (+)

Epox EP-4BEAV... 32.040 sit
Epox EP-4BEA+... 45.760 sit



Epox EP-4G4A... 35.880 sit
Epox EP-4G4A+... 42.240 sit
Socket 478 Celeron/Pentium 4
Intel 845G chipset, RAID ATA150 (+)



hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.520 sit

6500-AlCu... 8.520 sit
6500-Cu... 11.400 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 7.440 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit
VGA hladilnik

(vsi o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/ftp-mat/PRODUCTS/10-1-2002-zalman.htm)

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)

črn... 17.880 sit
moder... 19.560 sit
srebrn... 19.920 sit

big (serija CS20

črn... 23.400 sit
moder... 27.840 s
srebrn... 26.280 s

(modra in srebrna modela imata ob strani dodatno vrežico)

mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri p

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter@ktivni tečaj angleščine

POTRJENO UČNO GRADIVO ZA OSNOVNE IN SREDNJE ŠOLE

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini

DARILO
slušalke z mikrofonom

Založba Mladinska knjiga

NAROČANJE:
- (01) 241 33 00
- www.emka.si/reward
- v knjigarnah in pri zastopnikih

Cena posamezne stopnje: 15.620 SIT
Cena kompleta štirih stopenj: 55.900 SIT
Prihranek ob nakupu kompleta: 6.580 SIT

Mladinska knjiga Založništvo, d. d., Slovenska cesta 29, 1000 Ljubljana

KINYO 5.1 HOME THEATER R-560

24.900 SIT, Kinyo

Če še niste slišali za podjetje Kinyo, naj vam izdam, da se že dolga leta ukvarjajo z večpredstavnostnimi rešitvami, pa jim ne uspeva najbolje. Vaja pri njih očitno dela pregovornega vajenca in ne mojstra. Tudi zvočniki, ki smo jih dobili v test, potrjujejo to domnevo.

Ko me je Nikola presenetil s kompletom zvočnikov za testiranje, sem veselo poskočila. Ker je moj mlinček še vedno priključen na napol delujoč glasbeni stolp, je možnost, da bi kak teden uživala v prostorskem zvoku, več kot mamljiva. A kaj, ko sem po treh urah popolnoma obupala in zadevo kriče odklopila. A dovolite, da začnem na začetku. V škatli dobite lično zapakiranih šest zvočnikov, torej nizkotonca, center in štiri satelite, kot se spodobi za sistem 5.1. V tej isti škatli se nahaja tudi kontrolna enota, ki ji dela družbo celo daljinski krmilnik. Zvočniki so neugledno lahki in dajejo občutek, da bodo pravkar razpadli, kontrolna enota pa je še bolj plastična in se ponaša le z gumbom za vklop in izklop ter manjšima gumboma za nastavitev glasnosti glavnega kanala. Krmilnik pa je zgodba zase. Načeloma se celotno upravljanje z zvočniki odvija preko njega, kar še ni tako hudo. Hudo je, da zadeva očitno (in še to le pogojno) deluje le po polurnem tuljenju nanjo.

O zvoku pa najraje sploh ne bi govorila. Pri nižji sobni jakosti je nekako še vse užitno, pri višjih jakostih pa človeku vse skupaj požre živce. Poprdevajoči nizkotonec je neverjetno moteč, sateliti pa ne prebavijo niti prvih nekaj taktov Apocalyptice. Če iščete sistem 5.1, raje odštejte 10 tisočakov več in si privoščite sistem Inspire 5300.

→Podrobnosti

Moč nizkotonca 40 W
Moč satelitov 5 x 5 W
Frekvenčni spekter nizkotonca 40 – 120 Hz
Frekvenčni spekter satelitov 80 Hz – 20 kHz
Krmiljenje Preko daljinskega krmilnika, jakost glavnega kanala na kontrolni enoti
Na spletu www.kinyo.com
Prodaja Anni d.o.o.

PCFOcena

↗Čisto res je sistem 5.1 in ima daljinski krmilnik
↙Čisto res je sistem 5.1 in ima porazen zvok

"Daleč predrag sistem za to, kar ponuja, še posebej zato, ker so navodila samo v francoščini."

53 %

HLADILNIKI ZALMAN

Cene - glej podrobnosti Zalman

Ko živo srebro dosega zavidljiva višine, se spomnite tudi svojega PC ljubljenčka, ki ga neusmiljeno ženete iz dneva v dan? Tokrat smo za vas preizkusili tri hladilnike proizvajalca Zalman, ki slovi po svojih rožicah. Takšen vzdevek se jih je prijel zaradi njihove posebne oblike, ki se je izkazala za zelo učinkovito.

Prvi je CNPS 5100 AlCu in je namenjen procesorjem Athlon XP do 1,67 GHz. Tokrat ne gre za tipično rožico, saj ima bolj klasično obliko in (pre)majhen ventilator. Uporabljena materiala sta aluminij in baker, pri čemer je bakrena samo sredina hladilnika. Hladilniku je priložen ves material, ki je potreben za pritrditev in delovanje, ter regulator hitrosti ventilatorja. S tem uporom nastavljamo hitrost vrtenja od 3.000 do 5.200 vrtljajev na minuto; manj vrtljajev pomeni manj hrupa, vendar tudi več toplote. Pri hlajenju se je obnesel v redu, vendar so bili kakovostnejši konkurenčni hladilniki hladnejši za 4°–5° C.

Sledila sta CNPS 6000 AlCu in CNPS 6500A AlCu. Hladilnika sta si zelo podobna in sta tipični Zalmanovi rožici – prvi je namenjen procesorjem AMD Athlon čez 1,87 GHz, drugi pa Intelovim procesorjem P4 (Northwood) čez 2,53 GHz. Model za Intele je težji in večji, oba pa sta sestavljena iz aluminijastih in bakrenih lamel ter imata velikanski ventilator, ki je zaradi svoje velikosti počasnejši in prijetno tih. Tudi tukaj je priložen ves material, še posebej razveseljivo pa je orodje za nameščanje ventilatorja, ki to opravilo močno olajša. Zadevi hladita veliko boljše kot model 5100, saj je procesor v povprečju za okrog 10°C hladnejši kot pri standardnem hladilniku, pri vsem tem pa sta zelo tiha in tako kot nalašč za domači DVD video sistem.

Daniel Čeh Ambruš

→Podrobnosti

Tip CNPS 5100 AlCu
Namenjen AMD Athlon XP do 1,67 GHz (2000+)
Material Aluminij in baker
Dimenzije 90 x 66 x 45 mm
Ventilator 60 x 60 x 25 mm, hitrost 5200 rpm (3000 rpm s priloženim uporom)
Glasnost 36 dB (20 dB s priloženim uporom)
Cena

Tip CNPS 6000 AlCu
Namenjen AMD Athlon XP čez 1,67 GHz (2000+)
Material Aluminij in baker
Dimenzije hladilnika 95č110 x 63 x 65 mm
Ventilator 92 x 92 x 25 mm, hitrost 2500 rpm (1600 rpm s priloženim uporom)
Glasnost 33 dB (20 dB s priloženim uporom)
Cena

Tip CNPS 6500 AlCu
Namenjen Intel P4 (Northwood) čez 2,53 GHz
Material Aluminij in baker
Dimenzije hladilnika 115č120 x 94 x 65 mm
Ventilator 92 x 92 x 25 mm, hitrost 2500 rpm (1600 rpm s priloženim uporom)
Glasnost 33 dB (20 dB s priloženim uporom)
Cena

Na spletu www.zalman.co.kr
Prodaja Mlacom, (01) 283 9315

PCFOcena

↗Solidni in tihi hladilniki
↙Veliki in težki, včasih težavna vgradnja ventilatorja.

»Model 5100 lahko pogojno priporočimo, saj ni najboljši na trgu, medtem ko sta 6000 in 6500 odlična izbira.«

90 %

Prvi film, posnet v formatu prostorskega zvoka 5.1, je bil Batman Returns, ki ga je režiral Tim Burton.

KAMERE DV

Utrujeni VHS zaključuje svojo dolgo življensko pot. Vabimo vas na sprehod s štirimi digitalnimi kamerami za odlične video posnetke.

Analogne kamere najrazličnejših formatov se očitno dokončno poslavljajo in uparno, da vas ne obhajajo kakšne retro misli o vrnitvi v 20. stoletje in nakupu analognega kamkorderja. A kako izbrati pravo kamero DV? Razen zunanjosti najbrž ni prav veliko razlik pri delovanju le-teh? To je sicer delno res, zato pa so podrobnosti tiste, ki naredijo razliko. Če ste začetnik, se vam bo sprva prav vsaka zdela sijajna, vendar boste čez čas začeli ceniti njene prednosti (in seveda pomanjkljivosti, če niste modro izbirali).

Na pomoč torej prihaja *PCFormat* – primerjali smo štiri digitalne kamere. Seveda pa je možnost, da se boste odločali med kamerami, ki jih nismo vključili v naš test, takrat pa bodite pozorni, da vaša izbranka ne bo imela le izhoda DV, temveč tudi vhod (za snemanje videa z računalnika nazaj na kaseto), tako samodejne, kot tudi ročne nastavitve fokusiranja, beline, pa tudi predprogramirani načini za snemanje v različnih pogojih včasih pridejo kar prav. Pozorni bodite tudi na optični zoom (kot pri digitalnih fotoaparatih, se tudi tukaj izognite uporabi digitalnega zooma, saj le-ta preveč vpliva na kakovost slike), možnost analognega vhoda in izhoda (če želite snemate material z VHS kasete ali nanjo) ter recimo možnost snemanja krajših filmčkov na spominsko kartico v formatu MPEG. Ne padajte na marketinške finte proizvajalcev, kot so super-nočni načini snemanja, saj je kakovost snemanja v tem načinu prenizka, kakor tudi ne na digitalne učinke, ki vam jih omogočajo – veliko bolje se bo obnesel kateri koli program za urejanje videa.

In še zadnji nasvet – preden odštejete svoj težko prigaran denar za predmet svojega poželenja, vam svetujemo, da se zglasite pri prodajalcu, kjer vam bodo omogočili, da se malce poigrate s kamero in jo občutite pod svojimi prsti. Včasih kakšna neumna podrobnost vpliva na vaš užitek pri uporabi in če boste za tehnologijo dali toliko denarja, gotovo želite biti prepričani, da vam bo uporaba le-te v užitek. Eden bolj vročih hollywoodskih režiserjev zadnje čase, Steven Soderbergh, je svoj zadnji film, *Full Frontal*, posnel s Canonovo kamero DV – ali ni potemtakem čas, da to storite tudi vi?

Nikola Janković

PANASONIC NV-GS3EG

255.273 SIT Panasonic

Ultra-kompaktna Panasonicova kamera se bo lepo prilegla v vašo dlan – le paziti morate, da je ne izgubite v njej. Naprava je komajda večja od fotoaparata, tako da bodo tisti s šaparni dimenzij tustih, ki si jih lasti Oliver Khan, na trenutke morda celo imeli težave z nadzorom tipk, ki pa so na srečo vsaj dobro razporejene. Tudi nadzor zooma je ravno prav trden za uporabo.

Optični zoom, ki ga kamera ponuja, je le desetkratni, vendar bi moral zadovoljiti praktično vsakogar. Tako kot vse štiri kamere na tokratnem testu, tudi GS3EG ponuja tako vhod DV, kot tudi izhod, posebnost Panasonicove kamere pa je usmerjen mikrofon, ki pride prav, ko želite posneti zvok iz določene smeri. Žal to vpliva na nekoliko slabši zvok okolice. Kameri je priložen tudi krmilnik za daljinski nadzor snemanja, kar pride prav v trenutkih, ko se želite med snemanjem nahajati pred kamero.

Kakovost posnetega materiala nas je sprva navdušila, še posebej zato, ker smo že s samodejnimi nastavitvami dosegli odlične rezultate v večini pogojev. Barve so žive, slika ostra, razočara pa edino stabilizator slike, ki opravi veliko slabše delo od konkurence in ga boste morda celo želeli izklopiti. Že pri višjih optičnih zoomih se namreč pozna tresenje in v tem pogledu se je Panasonicova kamera najslabše izkazala.

Pripombe, ki jih še imamo, so morda nekoliko preveč utesnjeno kukalo ter LCD zaslon, ki je sicer dobro osvetljen, vendar nekoliko manj jasen od tistih pri konkurenci. Kljub temu pa svojo nalogo opravi dobro. Tudi Panasonic je vključil nočni način snemanja, vendar se tako kot pri MV550i, tudi tukaj ne obnese in boste hitro pozabili nanj.

→Podrobnosti

Senzor 1/4, 800.000 pikslov
Optični/digitalni zoom 10x/500x
Min osvetljenost 1 lux
Fokus Samodejni in ročni
Nastavitev beline Samodejna in ročna
Kukalo Barvno, 113.000 pikslov
Zaslon 2,5-palčni, 112.000 pikslov
Mikrofon Stereo, usmerjen
Vhodi DV, AV, S-Video, mikrofon
Izhodi DV, AV, S-Video, slušalke
Dimenzije 68 x 89 x 114 mm
Teža brez baterije 470 g
Na spletu www.panasonic.com
Prodaja Aroba d.o.o., (01) 548 48 48

PCFOcena

↗ Preprosta za uporabo, majhna, dobra slika
↙ Slab stabilizator slike, ne najboljši LCD

»Privlačna ter z odlično sliko tudi za začetnike. Z boljšim stabilizatorjem ji nagrada izbor uredništva ne bi ušla.«

85 %

CANON MV550i

254.900 SIT Canon

Zakaj drugi kamkorderji ne morejo biti tako lepi kot ta Canonček? Ravno prav majhen, nekoliko zaobljen, kamera lepo leži v roki, vse pa je pospravljeno na prava mesta. Najpomembnejše funkcije so na dosegu prstov, z MV550i v rokah pa boste glavni frajer na plaži – če boste v rokah držali katerega od večjih modelov, se zna zgoditi, da vas ožigosajo za čudaškega amaterskega režiserja.

Lepotec torej. Vendar vi zahtevate tudi nekaj besed o značilnostih ... Kot prvo preseneti optika, saj MV550i ponudi kar 22x optični zoom. Kamera omogoča tudi snemanje fotografij na kartico SecureDisk, vendar se boste temu »užitku« hitro odpovedali, ko boste videli kakovost fotografij. Res pa je, da to ni le Canonova napaka, saj kamkorderji niso zmožni proizvesti fotografij, ki bi jih s ponosom razkazovali. MV550i prihaja z izhodom DV (Firewire), omogoča pa tudi priklop preko vodila USB, ki bo prišel prav pri prenosu fotografij. LCD zaslonček je dovolj osvetljen, da ga boste lahko uporabljali tudi v bolj svetlih pogojih.

Kar zadeva kakovost slike, so občutki mešani. Ob idealnih snemalnih pogojih je slika kakovostna tudi ob uporabi samodejnih nastavitev, pa tudi stabiliziranje slike je vzorno. Vendar se ob preizkušanju v različnih pogojih in v primerjavi z drugimi kamkorderji izkaže, da kakovost slike ni nič posebnega, pa tudi barve so nekoliko slabše. Ob prehodu iz enega okolja v drugega je to še posebej opazno, med našo primerjavo pa smo opazili tudi malenkost zamegljene robove. Nočni način ni nič drugega, kot le počasnejša zaklopka in je zato smiseln za uporabo le pri prizorih, kjer ni veliko premikanja.

→Podrobnosti

Senzor 1/6, 540.000 pikslov
Optični/digitalni zoom 22x/440x
Min osvetljenost 1 lux
Fokus Samodejni in ročni
Nastavitev beline Samodejna in ročna
Najvišja hitrost zaklopke 1/8000s
Iskalo Barvno, 113.000 pikslov
Zaslon 2,5-palčni, 112.000 pikslov
Mikrofon Stereo
Vhodi DV, AV, S-Video, mikrofon
Izhodi DV, AV, S-Video, slušalke
Dimenzije 58 x 99 x 144 mm
Teža brez baterije 525 g
Na spletu www.canon.com
Prodaja Avtotehna, (01) 581 81 00

PCFOcena

↗Prelepo oblikovanje, optični zoom
↙Ne najbolj vrhunska slika

»Preprosta za uporabo in z veliko zmožnostmi in bo odlična kamera za začetek v svetu digitalnega videa.«

83%

JVC GR-DV3000

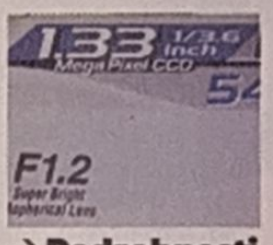
424.990 SIT JVC

JVC nikoli ni slovel po lepoti kamer in tudi GR-DV3000 je lahko ponosen, da je postal član Kluba grdob. Resnično gre za pošast, saj je kamera najdaljša od vseh, kar smo jih videli zadnje čase, vendar moramo povedati, da glede na velikost ni pretežka, vse pomembne funkcije pa so dobro razpostavljene.

GR-DV3000 prinaša najbolj kakovosten CCD, s kar 1,33 megapiksla. Vendar vedite, da ta ločljivost ne vpliva toliko na kakovost videa, temveč na digitalne fotografije, ki jih shranite na kartico – vendar boste kaero za to opravilo le redko uporabljali. Model prinaša klasično povezavo DV in/out ter snemanje filmčkov v najnovejšem formatu MPEG4 (do ločljivosti 240 x 176). Vgrajena je možnost samodejnega pošiljanja posnetkov po elektronski pošti, uporabite pa jo lahko tudi kot spletno kamero s priklopom preko vodila USB.

Optični zoom je desetkratni, DV3000 pa ponuja tudi ogromen LCD zaslon, ki pa nekoliko skrajša trajnost baterije (1 h z uporabo LCD-ja). JVC je dodal tudi možnost vstavljanja lastnih napisov in zvočnih učinkov, vendar boste to delo prihranili za PC. Zato pa je dobrodošla novost, da DV3000 ponuja možnost prikaza sličic iz vsakega prizora – ko izberete prizor, ki si ga želite ogledati, previje kaseto na začetek le-tega, kar je resnično uporabna možnost.

Kakovost slike je odlična, pa čeprav se je v nekaterih pogojih potrebno malce bolj poigravati z nastavitvami, kot pri Panasonicu. Največja zvezda DV3000 pa je neverjeten stabilizator slike, ki umiri tudi najmanjše tresljaje celo pri visokih zoomih, takšno umirjanje pa nima nikakršnih stranskih učinkov. Spet pa moramo pokarati »nočni način«, ki znova le upočasni zaklopko, tako da če ne snemate nekaj stabilnega, je zadeva daleč od uporabnega.



→Podrobnosti

Senzor 1/3.6, 1,33 megapiksla
Optični/digitalni zoom 10x/300x
Min osvetljenost 1 lux
Fokus Samodejni in ročni
Nastavitev beline Samodejna in ročna
Kukalo Barvno, 113.000 pikslov
Zaslon 3,5-palčni, 200.000 pikslov
Mikrofon Stereo
Vhodi DV, AV, S-Video, mikrofon
Izhodi DV, AV, S-Video, slušalke
Dimenzije 76 x 90 x 194 mm
Teža brez baterije 660 g
Na spletu www.jvc-europe.com
Prodaja Medis d.o.o., (01) 589 69 10

PCFOcena

↗Dobra kakovost slike, izjemen stabilizator
↙Izgleda kot dinozaver, visoka cena

»Odlične dodane značilnosti ter kakovost slike vredna aplavza, vendar za visoko ceno.«

85%

Prvo digitalno kamero, namenjeno širšemu krogu uporabnikov, sta prodala Kodak in Apple leta 1994.

SONY TRV-740E

229.900 SIT Sony

Sonyjev model TRV-740E ne uporablja tehnologije Mini DV. Digital 8 je v bistvu Video8/Hi8 z vgrajeno kompresijo DV, tako da lahko naprava predvaja tudi analogne kasete Video8/Hi8, zaradi česar bodite nanjo pozorni tisti z arhivom analognih kaset.

Žal vam vaše roke za uporabo te kamere ne bodo hvaležne – gre namreč za najtežjo kamero na testu, ki celo brez baterije tehta skorajda kilogram, kar je celo občutno več, kot že tako velik JVC-jev model. To je lahko pomemben dejavnik pri nakupu, saj se boste, če niste poosebljen Herkul, med dolgotrajnejšim snemanjem gotovo utrudili. Tudi na zunaj zadeva ne izžareva lepote, treba pa je priznati, da so vse funkcije razporejene na prava mesta.

Pa si poglejmo, kaj ponuja tehnologija. Snemanje poteka preko 690.000 pikslov, za digitalne fotografije pa vam je na voljo format 1152 x 864 (1 megapiksel). Optika je kakovostna in s 15x optičnim zoomom se je kamera uvrstila na drugo mesto na testu, snemanje fotografij ali videa v formatu MPEG (ločljivosti 320 x 240) pa je možno tudi na Sonyjev MemoryStick – priložena je 8 Mb kartica.

Razveseljivo je, da kamera ponuja DV in/out, priklop pa je možen tudi preko vodila USB. Priložen je daljinski krmilnik za snemanje, ko kamero postavite in se želite nahajati v kadru, žal pa nas je razočaralo črno-belo kukalo. Na zadevo se sicer navadite, vendar se moramo vprašati, če je bilo v tretjem tisočletju Sonyju to potrebno?

Kakovost posnetkov je sicer nekoliko slabša kot pri formatu mini DV, vendar je zadeva še vedno primerna za uporabo. Žal pa kamera nima ročne nastavitve beline, nočni način pa celotno okolico spremeni v zeleno in spominja na CNN-ove posnetke napadov na Bagdad, ki smo jih gledali v prejšnjem desetletju.

→Podrobnosti

Senzor 1/4-palčni, 690.000 pikslov
Optični/digitalni zoom 15x/420x
Min osvetljenost 7 lux (0 pri nočnem načinu)
Fokus Samodejni in ročni
Nastavitev beline Samodejna
Najvišja hitrost zaklopke 1/4000 s
Iskalo Črno-belo, 113.000 pikslov
Zaslon 2,5-palčni, 61.000 pikslov
Mikrofon Stereo
Vhodi DV, AV, S-Video, mikrofon
Izhodi DV, AV, S-Video, slušalke, USB, LANC
Navedeno trajanje baterije z LCD zaslonom 1 h
Dimenzije 85 x 101 x 207 mm
Teža brez baterije 985 g
Na spletu www.sonystyle.com
Prodaja ACS d.o.o., (01) 500 15 82

PCFOcena

↗Možnost uporabe analognih kaset
↙Črno-belo kukalo, veliko pretežka

»Za vse z velikim arhivom analognih kaset, ki so si pred snemanjem izdatno ojačali mišice na rokah.«

74 %

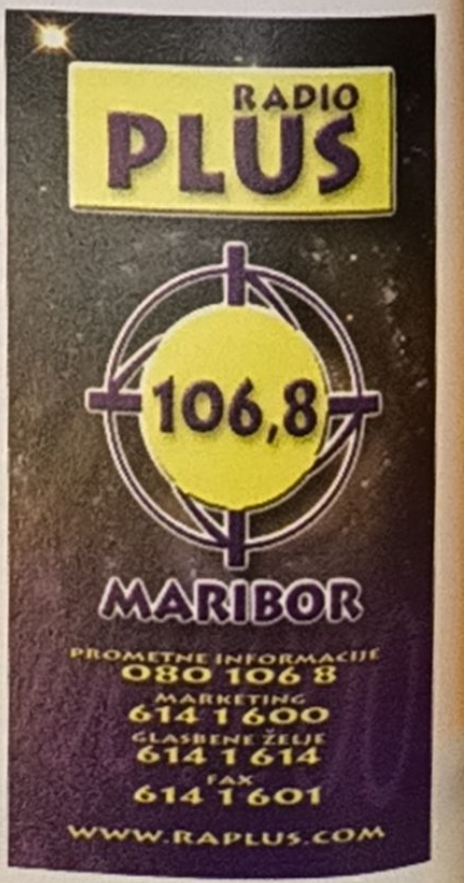
Kako smo testirali

Odporni na marketinški žargon prodajalcev ...

Ko si ogledate seznam značilnosti kamkorderja, je kot da bi poslušali prodajalca nepremičnin ali avtomobilov. »Kompaktno« ponavadi pomeni premajhno in velikokrat neudobno, medtem ko »profesionalna« pomeni »velika in grda«. In manj, kot govorijo o »400x digitalnem zoomu z interpolacijo«, bolje je.

Če se torej ne oziramo na čarobni žargon marketinških oddelkov, moramo vedeti, da mora biti kamkorder predvsem preprost za uporabo in ponuditi solidno kakovost slike – v nasprotnem ni vreden vašega časa in denarja. Na našem testu smo se torej osredotočili bolj na naše občutke med uporabo kamere in ne toliko na značilnosti, ki jih ponujajo; čeprav so slednje seveda dobrodošle prednosti. Snemali smo v različnih pogojih, vedno pa smo uporabljali enake objekte, da smo lažje primerjali kakovost posnetkov.

Seveda pa od kamkorderja, za katerega odštejete pol milijončka, pričakujete neprimerno več kakor od tistega, ki vas bo stal dvesto tisočakov, zato je na to prav tako treba biti pozoren.



SAMSUNG

DigitAll*ni zmagovalci*

SyncMaster
152B TFT LCD
15'', 0,297 mm
1024x768@75 Hz
TCO 99

SyncMaster
152T TFT LCD
15'', 0,297 mm
1024x768@75 Hz
TCO 99

SyncMaster
171T TFT LCD
17'', 0,264 mm
1280x1024@85 Hz
TCO 99

Pridružite se družini zmagovalcev! Monitorji Samsung SyncMaster

Samsung Electronics je po poročilu revije BusinessWeek na prvem mestu med 100 IT podjetji z najboljšimi rezultati na področju izdelave računalniških monitorjev, zunanjih naprav, telekomunikacijske opreme, polprevodnikov, izdelkov za internet ter programske opreme. Istočasno je dobitnik več prestižnih nagrad na področju industrijskega oblikovanja, med njimi tudi za monitorje serije SyncMaster TFT LCD, ki so se v svetu uveljavili kot pojem tehnološke odličnosti in oblikovne dovršenosti. Žive barve in izjemna ostrina slike sta tisti lastnosti, ki monitorje serije SyncMaster TFT LCD uvrščata v sam vrh priljubljenosti računalniških monitorjev. Z nakupom monitorja SyncMaster TFT LCD boste vstopili v nov svet brezmejnih zmožnosti, v dobo digitalne prihodnosti.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com

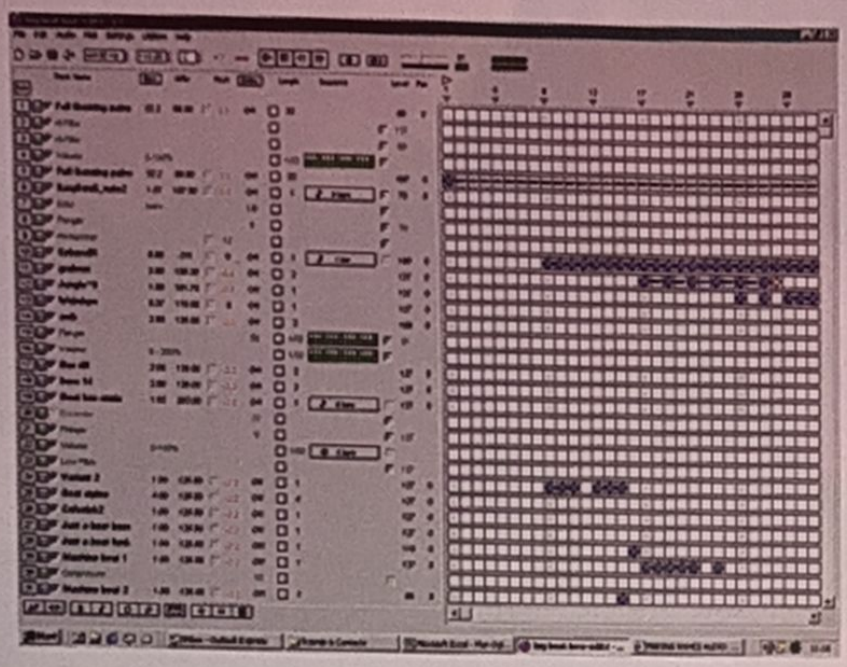
stopstvo in distribucija
loveniji:

LANCom COMPUTERS

LANCom d.o.o.
tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350
e-mail: info@lancom.si
www.lancom.si

PCX computers

PCX Computers d.o.o.
tel.: (01) 58 19 800; faks: (01) 51 12 687
e-mail: pcx@pcx.si
www.pcx.si



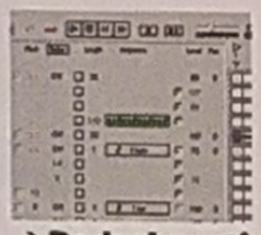
MAKING WAVES

Making Waves +44 (0) 1962 884266

Vsi navdušeni računalniški skladatelji lahko izbirate med celo vrsto bolj ali manj uporabnih programov za skladanje. Tako kot drugi tovrstni programi, tudi Making Waves ponuja popoln pregled nad izdelavo glasbe in nadzor nad učinki, obenem pa zaradi neverjetne stabilnosti omogoča, da popolnoma izživite svoj polni glasbeni potencial. Vsekakor gre za tehnološko dovršen program, obenem pa boste zaradi izčrpnih navodil in intuitivnega vmesnika svojo prvo glasbeno »mojstrovino« izdelali hitro in brez večjih težav. Ena od pomanjkljivosti je ta, da je sistemsko precej požrešen. *Making Waves* je še posebej izbirčen kar zadeva zvočno kartico, tako da bo potrebna kakšna kartica v zmogljivostnem razredu Audigyja.

Za začetek skladanja morate izbrati zvočne datoteke instrumentov, ki jih boste vključili v svoj projekt. Kaj kmalu boste ugotovili, da potrebujete vsaj osnovno glasbeno izobrazbo, saj se vam pred očmi pokaže klaviatura, ki bo nepoznavalcem delala malce težav. Ko po klaviaturi zaplešemo z melodijo, nam ostane neusmiljena igra z učinki, ritmi, pavzami, zvočnimi obdelavami in še bi lahko naštevali. Vsekakor lahko brez težav določimo dolžino skladbe in tudi kopiramo po skali, kar pomeni, da ko nam končno uspe odigrati vsaj en del pesmi, ga lahko prenašamo po skali, kakor želimo. Program nima težav z predvajanjem vsakega instrumenta posebej, da je pogled na to, kar se dogaja z vašim projektom, res popoln. Za zaključek lahko le še povemo, da lahko *Making Waves* mirne duše priporočimo vsem glasbenikom, ki bi si svoje delo radi poenostavili z računalnikom. Vsekakor pa naj ne pričakujejo, da bodo za izdelavo pesmi potrebovali kaj manj časa, kot ga potrebujejo v glasbenem studiu, vendar pa bodo vsekakor potrebovali precej manj denarja, kar pa ni tako nepomemben podatek.

Ivo Vidergar



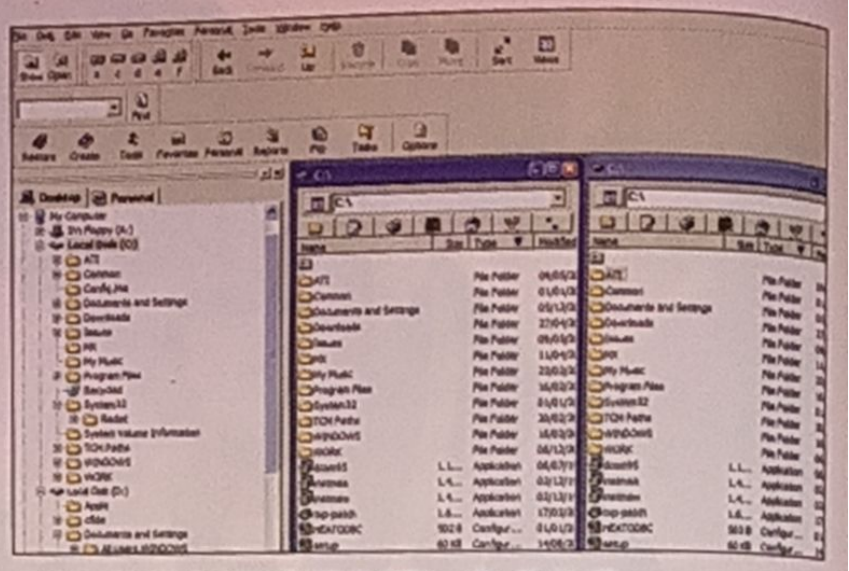
→Podrobnosti

Podprti standardi Vse oblike zvočnih datotek
Ponuja popolno avtomatizacijo ritma in tempa, podporo za snemanje vhodnih signalov, snemanje končne glasbe ...
Potrebuje PIII/AMD 900 MHz in 64 Mb RAM
Želi 256 RAM
Na spletu www.makingwavesaudio.com/
Prodaja Making Waves +44 (0) 1962 884266

PCFOcena

↗ Kvaliteten program, ki ponuja praktično vse
↙ Zahteva močnejšo strojno opremo

»Vsekakor eden boljših programov za ustvarjanje glasbe« **90%**



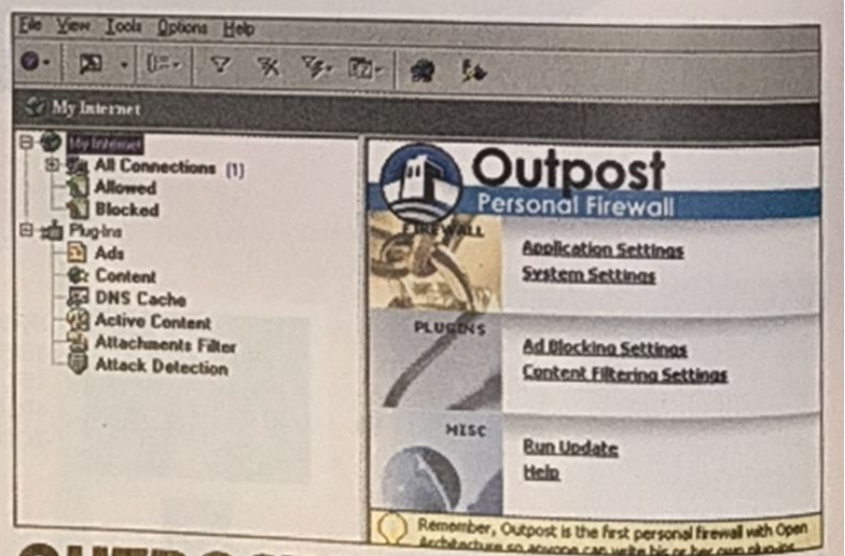
FILEQUEST XP GOLD

9.400 SIT PiQuest

Upravljanje z datotekami in mapami zna biti moreč posel. Windows Raziskovalec je že mogoče močno orodje, a vseeno ne ponuja vseh možnosti, ki jih potrebujete za upravljanje z datotekami. Za zapolnjevanje pomanjkljivosti pa nastopi *FileQuest XP*, saj gre za nadomestek Raziskovalca. Ko si boste zaželeli pregledati vsebino CD-ja, boste to storili s *FileQuestom*. Omogoča tudi pregledovanje večjega števila datotek naenkrat z različnih virov ali ciljev. V preteklosti so različni poskusi ustvarjanja nadomestkov za Raziskovalca klavrno propadli, razen opazne izjeme *Directory Opus 6*, ki ga je izdalo podjetje GP Software. *FileQuest* čepi nekje med *Opusom* in mnogimi propadlimi poskusi, ki smo jih vodeli skozi leta.

↗ Pogled na več datotek hkrati, razširjena poročila
↙ Ni internega pogleda, ni podpore arhiviranju

»Porota še vedno zaseda, če lahko dotični primerek nadomesti *Opus*.« **60%**



OUTPOST FIREWALL

13.600 SIT Agnitum

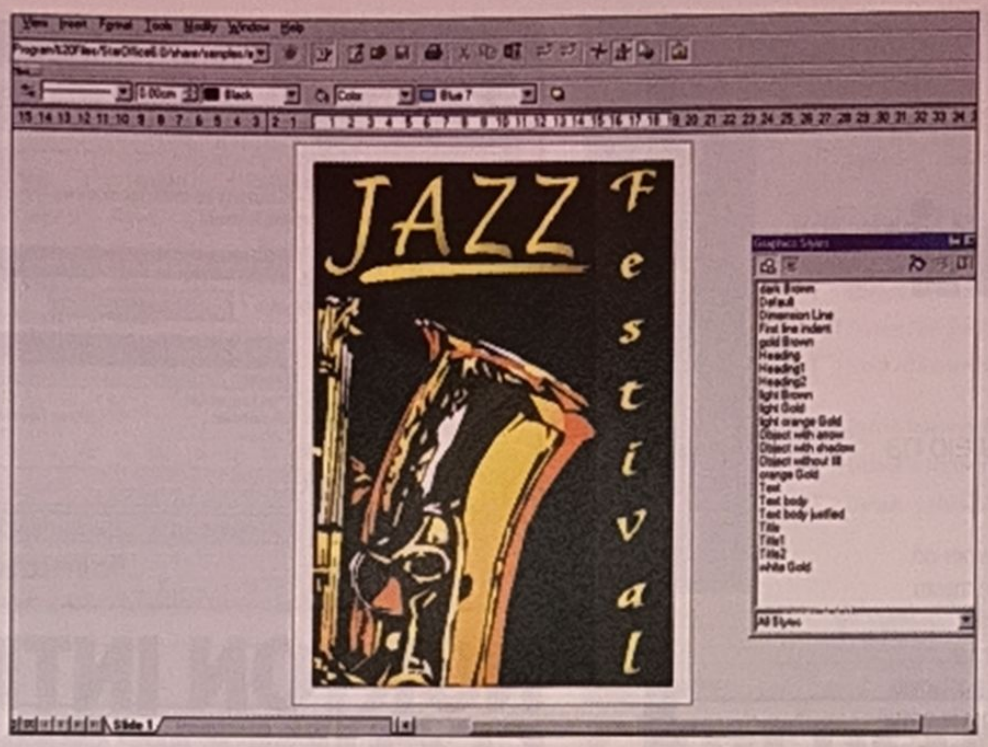
Do kakšne mere vas daje paranoja? Če je vaš odgovor: »Aha! Že spet je nekdo širil govorice, da sem paranoiden,« vam bo ta kos programske opreme izjemno všeč. Ko prvič zaženete *Messengerja* ali *Outlook*, se bo odprla cela armada oken, ki vam bodo natančno razlagala, kdo in zakaj si drzne komunicirati s katerim internetnim naslovom in kaj nameravate storiti glede tega. In tukaj nastopi prva težava: v 99 odstotkih primerov boste *Outpostu* razložili, naj vas ne nadleguje več s podobnimi vprašanji. Vas še vedno daje radovednost, za kakšno pošast gre? 30-dnevno poskusno različico lahko snamete na Agnitumovi spletni strani, tako da si zadevo kar sami oglejte.

↗ Velike nastavitvene možnosti, veliko dodatkov
↙ Daleč pretiran za navadnega uporabnika

»Temeljit, a uporaben le če je vaš PC neprekinjeno na internetu.« **73%**

→Podrobnosti

Vključuje Urejevalnik besedil, orodje za delo s preglednicami, orodje za izdelavo predstavitev in risanje, osnovna orodja za izdelavo baze podatkov
Podpora formatom Za vse formate, vključno z Microsoftovim DOC
Izvorna koda Na voljo na naslovu www.openoffice.org
Potrebuje Pentium, 64 Mb
Želi PIII–450, 128 Mb
Na spletu www.sun.com
Prodaja



STAROFFICE 6.0

Pribl. 19.000 SIT Sun Microsystems

Pisarniški paket, ki je čez noč pristal na prvem mestu Microsoftovega seznama za odstrel. Ali gre za resnega tekmeca *MS Officu?*

S tem paketom Sun Microsystems poskuša udariti Microsoft tja, kjer najbolj boli – kroše v *Microsoft Office*, s hitrim in ubijalskim udarcem z odprto kodo. *StarOffice* je v osnovi namreč zastonj. Ta različica ni, je pa namenjena srednje velikim in velikim podjetjem, ki stvari, ki so "zastonj" pojmujejo kot "ničvredne" – je pa zasnovan na paketu, imenovanem *OpenOffice 1.0*, ki ga lahko snamete na naslovu **www.openoffice.org** (ali pa ga ta mesec poiščete na našem DVD-ju) kot polno delujoč paket ali kot izvorno kodo, ki jo potem prilagodite lastnim potrebam. Različica *StarOffice 6.0* vključuje tudi dve uporabni novosti, in sicer galerijo clip-art sličic in podporo za azijske pisave.

Pisarniška politika

Vendar zastonjski program seveda ni uporaben, če nima vseh potrebnih možnosti, a *StarOffice* na tem področju čisto nič ne šepa. Razvijalci so se resnično potrudili in vključili praktično vse možnosti *Microsoft Offica* – za ta denar boste dobili urejevalnik besedil, program za delo s preglednicami in orodje za izdelavo predstavitev. Manjkata le program za izdelavo baz podatkov (čeprav so osnovne možnosti le-tega vključene) in odjemalec za elektronsko pošto, ki bi prevzel dolžnosti *Outlooka*.

Vsak od paketov je popolnoma uporaben in ponuja toliko možnosti, da jih navaden uporabnik ne bo uporabil niti četrtino. Urejevalnik besedil, *Writer*, je verjetno najpomembnejši program v paketu in je najboljši primer za predstavitev funkcionalnosti celotnega paketa. Deluje na precej drugačen način kot *Word*, a ne do take mere, da bi potrebovali dalj časa za privajanje ali učenje. Vedno odprto okno, ki vsebuje vse potrebne možnosti za oblikovanje dokumenta je najočitnejša razlika, nad katero se boste tudi takoj navdušili, saj ponuja cel kup inovativnih možnosti, kot je na primer samodejno dokončevanje besed, če pišete tekst v angleščini. Če ne pišete veliko angleškega teksta zna slednje sicer biti malce nadležno, vendar vas najbrž ne bo tako zelo motilo.

Križev pot

Writer je tudi najboljši primer za predstavitev težav, ki pestijo *StarOffice*. Paket je namreč precej robat. Poskuša doseči tisto, za kar je Microsoft potreboval dolga leta, zato so določene težave pričakovane, a so spodrsljaji kar nadležni. Možnost štetja besed, na primer, lahko izvedete samo na celotnem dokumentu in tudi orodje za preverjanje črkovanja in slovnice ni ravno najboljše. Tudi makrov ni mogoče izdelati s klikom na gumb za snemanje, da bi *StarOffice* preprosto posnel vaša dejanja, temveč se boste morali poslužiti precej nerodnega in zahtevnega orodja. In vprašati se je treba, zakaj so se programerji, poleg vsega, kar bi lahko izboljšali ali spremenili, odločili izdelati tudi lastno različico *Office* pomočnika?

Čeprav je *StarOffice* idealno orodje za povprečnega uporabnika, pa boste kljub prihranku kar težko pozabili, kako zmogljiv je *MS Office*, še posebej, če pogledate pod pokrov motorja obeh paketov. Pomanjkanje možnosti izvoza preglednic in dokumentov je ena večjih pomanjkljivosti. In dlje kot boste uporabljali *StarOffice*, več pomanjkljivosti boste opazili.

Naj zaključim v bolj pozitivnem tonu – *StarOffice* je odličen program in močan napad na Microsoftovo prevlado. Kot slišimo, se velikan iz Redmonda že poti. Pred nakupom se le hrabro odpravite na **www.openoffice.org** in program preizkusite, preden se odločite za morebiten nakup *StarOffice* različice. **Richard Cobbett**

PCFOcena

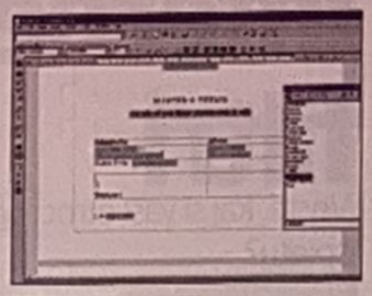
↗ Primeren za večino uporabnikov, zastonj/poceni nadomestek
↙ Manjka mu prave moči

"Microsoft nas je prosil, če lahko sami komentirajo *StarOffice* pred izidom. Zdaj vemo, zakaj."

87%

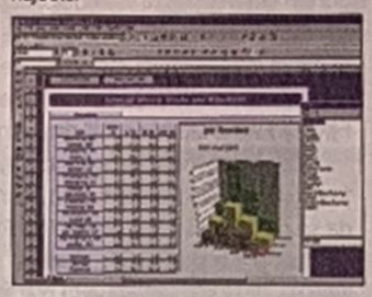
Star turn

Trije najlepši obrazi *StarOffica 6.0*



WRITER

Urejevalnik besedil je seveda najpomembnejše orodje. Je tudi najbolj impresiven, saj vključuje osnovne možnosti za namizno založništvo in izdelavo profesionalnih dokumentov. Ima pa najgrše predloge, kar jih lahko najdete.



CALC

Uporabniki *Excela* boste potrebovali zelo malo časa za privajanje na ta program, boste pa pogrešali veliko naprednejših možnosti, kot je objavljanje tabel na spletu. Domači uporabniki ne boste imeli težav.

IMPRESS

Programska oprema za izdelavo predstavitev je le za dlako stran od tožbe zaradi kopiranja Microsoftovega *Power Pointa*. Čeprav nima možnosti pregleda predstavitve v pomanjšani obliki in možnosti izvoza v izvršilno datoteko, boste brez težav izdelali zavidanja vredno poslovno predstavitev.

Zamisel o odprti kodi oz. programju, ki bi se lahko prosto uporabljalo, distribuiralo, spreminjalo in prilagajalo, je zrasla na zelniku Richarda Stallmana leta 1984.

Internetni filtri

Veste, kaj si vaši otroci ogledujejo na spletu?

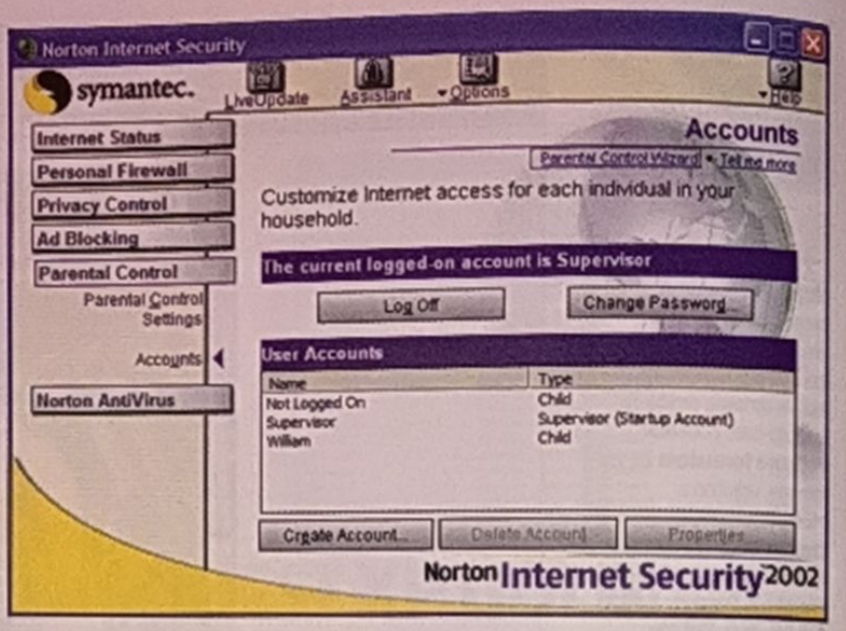
Seks, droge, nasilje in rock'n'roll. Z ničemer od naštetega ni težav, če so le na pravem mestu (razsuti hoteli, predstavitve iger bogatih založnikov) ... a ko pričnejo napadati vaš dom in pisarno, potem stvari v najboljšem primeru postanejo neprijetne, v najslabšem pa škodljive. Internet je postal duhovno zavetišče za vsa hudičeva semena: dokaz za to najdete v Boštjanovem računu za psihiatra. Obenem bi si tudi naša Barbara zaslužila lepe počitnice v kakšnem mirnem kraju, ko mora vsak mesec za rubriko Fwd>> Fwd iskati takšne ali drugačne grozote.

Zahvaljujoč veličastnemu deževnemu vremenu, ki to poletje prevladuje nad našo pokrajino, pa je možno, da so malčki ostali kar doma. In takrat je postal internet prava skušnjava ... Sam po sebi ni nevaren, zato pa skrbi starše temnejša plat spleta. In tukaj nastopijo internetni filtri: so nekak ekvivalent očetu, ki nadzoruje otroka med brskanjem po spletu. Nimate časa, da bi kukali čez ramo? Berite naprej. **PCF**

Kako smo testirali

V kiber vesolju vas nihče ne sliši kričati.

Spodoben spletni filter je veliko več, kot le blokada pornografskih slik. Internet ponuja dostop do neprimernega materiala o drogah, nasilju, rasizmu in kriminalu – kar je le vrh ledene gore. Klepetalnice so druga pogosto pozabljena nevarnost. A kje potegniti črto? Preveč striktno nastavljen filter lahko oteži iskanje raziskovalnega materiala, istočasno pa vas v otrokovih očeh narediti za diktatorja. Ali torej kak filter sploh zmore razlikovati med podatki o raku na prsih in pornografskim materialom? In ker so otroci vse bolj računalniško pismeni, le kakšen problem jim predstavlja onesposabljanje ali celo odstranitev filtra?



NORTON INTERNET SECURITY 2002

18.000 SIT Symantec

Čeprav Norton Internet Security kot celoten program vključuje več orodij kot CyberSitter in NetNanny skupaj, pa nas na tem mestu, v naši tokratni Pisani izbiri, najbolj zanima modul Parental Control. Moramo vam povedati, da od vseh treh testiranih programov NIS med namestitvijo vliva največ zaupanja. Čarovnik vas poljudno popelje po nastavitvah računov za člane vaše družine in njihova pravila lahko povežete v dostopne račune za Windows XP. Če novega operacijskega sistema (še) nimate, bo moral vsak uporabnik ročno odpreti Internet Security Control Panel in se prijaviti, še preden dobi dostop do spletnega brskalnika. To sicer ni ne vem kako nadležno, vendar se lahko vi prijavite z administratorskimi privilegiji in se po delu pozabite odjaviti, mali Miško pa ima že proste roke za vse vrste oslarij.

Široko prilagodljiva pravila dostopa so precej učinkovita, modul LiveUpdate pa poskrbi, da je seznam neprimernih strani vedno posodobljen, lahko pa se zaganja tudi samodejno. NIS s stališča surove učinkovitosti sicer ni kos CyberSitterju, a če uporabljate Windows XP ali imate širokopasovno povezavo, so dodatne značilnosti programskega paketa le vredne svojega denarja.Če je bil NetObjects namenjen predvsem začetnikom oz. oblikovalcem, je Macromedia Dreamweaver namenjen v prvi vrsti spletnim programerjem. MX prinaša nekaj sprememb, še posebej pohvalen je nov grafični vmesnik, ki se sedaj sklada z vmesniki drugih Macromediinih izdelkov, kot sta Flash in Fireworks, pa tudi združljivost z omenjenimi izdelki je enkratna.

→Podrobnosti

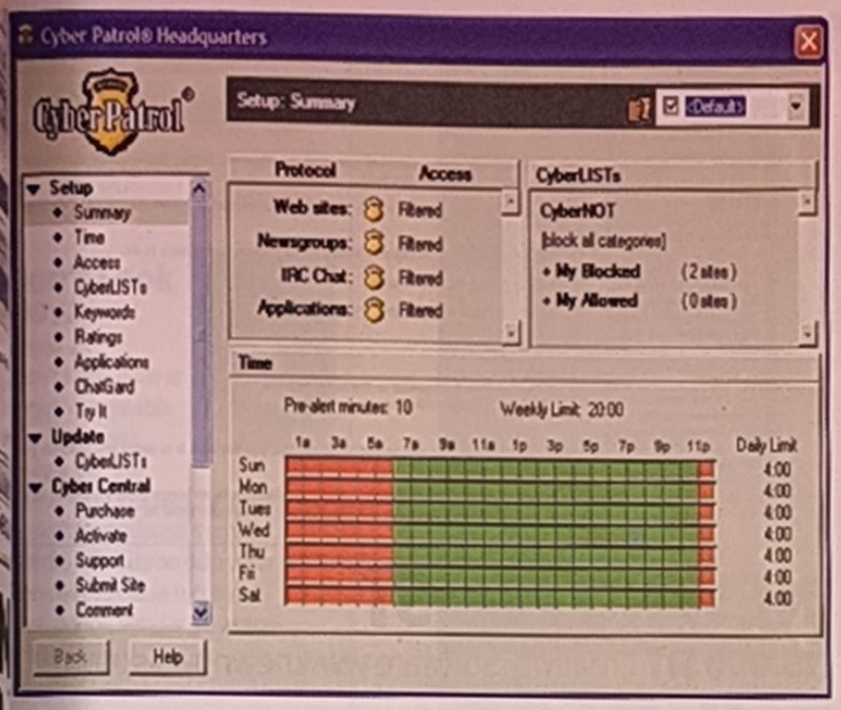
Značilnosti Požarni zid, blokada reklam, protivirusna zaščita, zagonski CD-ROM, čiščenje diska
Potrebuje 128 Mb, Win 98/ME/NT4 (z SP6)/2000/XP, Internet Explorer 4.01 SP1
Na spletu www.norton.com

PCFOcena

↗ Polin značilnosti, nastavitve računov
↙ Ne preveč prijazen do otrok

»Učinkovit filter, ki nad vsem ostalim najbolj ustreza uporabnikom Windows XP in širokopasovne povezave.«

89%

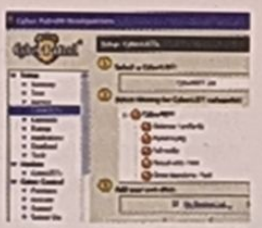


CYBERPATROL 5

14.400 na leto Surf Control Inc.

Kljub imenu in logotipu, ki nakazuje na povsem resen pristop do filtriranja nezaželenega, pa se zdi, da lahko ta program povzroča le težave. Medtem ko Norton in CyberSitter z veseljem ostajata v ozadju, se CyberPatrol trudi, da vas neprestano opozarja na svojo prisotnost. Namestitveni proces je najdaljši od vseh testiranih filtrov (traja celo dlje, kot namestitev celotnega paketa Norton Internet Suite), obenem pa je tudi najmanj intuitiven. Sicer vam ponuja možnost nastavljanja več računov, nastavitev strogosti filtra in celo nastavite, ob katerih časih lahko račun dostopa do interneta, vendar je nadzorna plošča čisto navadno smetišče. Filter bi moral biti hiter in preprost za uporabo, zaskrbljenim staršem pa bi moral vlivati zaupanje; temu vmesniku pa so ta čustva na žalost nekaj povsem tujega.

Po vseh omenjenih težavah bi človek lahko vsaj pričakoval učinkovit filter, vendar smo se tudi pri tem neprijetno zmotili. Ne samo, da nam je skoraj preprečil dostop do interneta, temveč je nasploh povsem nesposoben. Več kot četrtina »umazanih« strani je pricurljala skozi njegovo sito in te so vključevale strani s trdo erotiko, drogami in eksplicitnim nasiljem. Kot pri Nortonu in CyberSitterju lahko ročno vnesete strani, ki bi jih radi blokirali ali pa račun omejite na vnaprej določene naslove, vendar pa je oblika, v kateri bo večina uporabnikov namestila CyberPatrol (z nedodelano konfiguracijo) povsem nezadostna. Manjka tudi podpora Windows XP, tako da nam ne preostane nič drugega, kakor da vam ga izrecno odsvetujemo.



→Podrobnosti

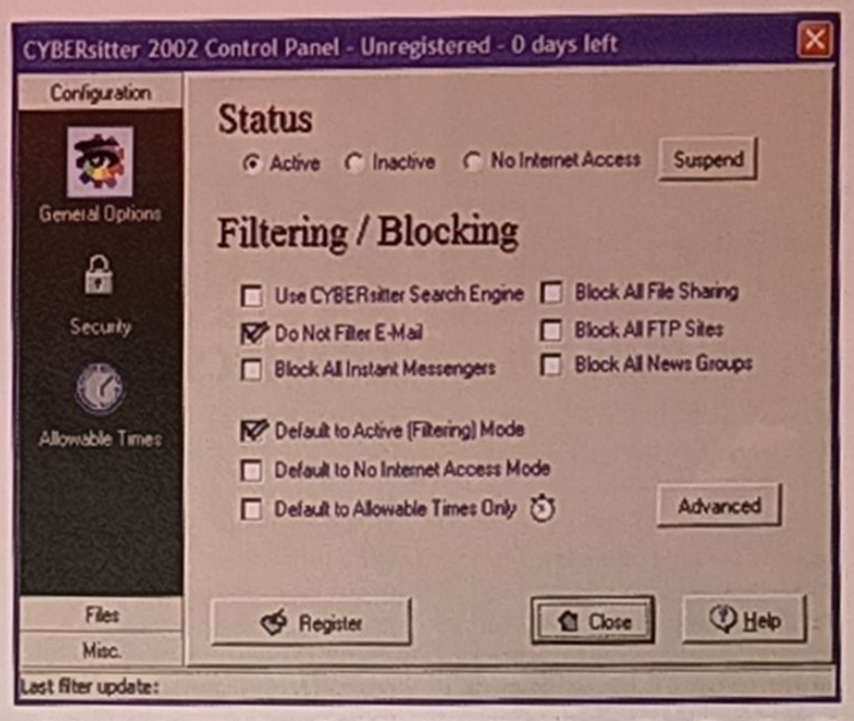
Značilnosti Nastavljivo filtriranje naslovov, novičarskih skupin, klepetalnic in elektronske pošte, podrobno beleženje kršitev pravil, časovno nastavljiv dostop do interneta, orodje za oddaljeno nastavljanje
Potrebuje 486, 32 Mb, Win 95/98/NT 4.0/ME/2000
Na spletu
www.cyberpatrol.com

PCFOcena

↗Preprosta namestitev, nizke sistemske zahteve, podpora Win 95
↙Ne podpira XP, luknjast filter, letna naročnina

»Boljše kot nič, vendar ne veliko – nikar se ne zanašajte nanj.«

64%



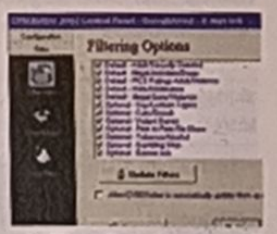
CYBERSITTER 2002

14.400 SIT Solid Oak Software

Ne, ni lep. Tudi bleščečih sloganov in logotipov nima, pa tudi njegova velikost (ubornih 1,24 Mb) ne vliva pretiranega zaupanja. Zato pa je CyberSitter 2002 najboljši internetni filter na testu. Že na samem začetku vam CyberSitter vlije zaupanje v to, kar počne in da to počne učinkovito. Proces namestitve je neboleč in sproti razlaga postopke, ki jih izvaja. Za vse, ki vam računalniki in internet ne predstavljajo alter-življenja, je to daleč najbolj preprost program za uporabo. Kar pa ne pomeni, da je program nepripravljen na otroke, ki o PC-ju praviloma vedo več, kot njihovi starši in bi radi našli poti, da bi se izognili varnostnim značilnostim.

Konfiguracijske možnosti so sicer res minimalistične, vendar je CyberSitter impresiven filter; kateremu je uspelo zavrniti skoraj vse strani, pred katere smo ga postavili, obenem pa je uspel zavrniti tudi ves sumljiv spam, ki je bil natlačen na naših Hotmail računih. Čeprav je dostop do vseh neprimernih stvari praktično nemogoče blokirati, pa je ta program najbližje popolnemu. Hrani dnevnik spletne aktivnosti uporabnikov in če imate administratorske privilegije, si lahko ogledate obiskane strani (ali pa če jih je kdo poskušal obiskati), nakar bo program ta URL po vaši želji dodal na seznam nezaželenih. Razveseljivo je tudi dejstvo, da je sam filter med delovanjem skorajda neviden – CyberSitterjevo ikono v sistemskem pladnju lahko celo popolnoma zakrijete in preprečite dostop do nastavitev.

Kot smo že zapisali, noben internetni filter ni popoln, vendar je ta edini, ki bi mu v tem trenutku zaupali blagostanje družinskega deskanja po spletu.



→Podrobnosti

Značilnosti Nastavljivo filtriranje, modul ChatGARD, ki onemogoča dostop do osebnih podatkov, do devet ločenih uporabniških računov
Potrebuje 2 Mb, Windows 95/98/ME/NT/2000/XP
Na spletu
www.cybersitter.com

PCFOCena

↗Skoraj neprebojno filtriranje, ni letne naročnine
↙Nima toliko značilnosti kot konkurenca

»Če resno nameravate blokirati dostop do neželene spletne vsebine, ne iščite naprej.«

92%

Pornografija je bila prva, ki je odkrila komercialno plat interneta in za usluge pričela tržiti online.

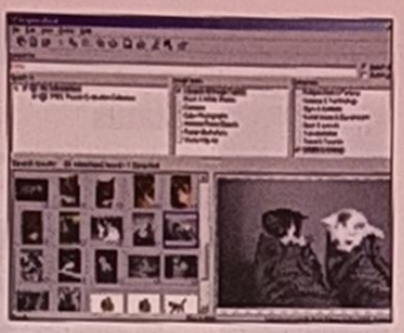
CLEAN PLUS 3.0

25.200 SIT Steinberg
www.steinberg.net.com

V dobi kakovostnega digitalnega zvoka, so pokajoče vinilke tako uporabne, kot voščeni snemalni cilinder. No, tukaj nastopi *Clean Plus*. To je prefinjena aplikacija za snemanje zvočnih podatkov in njihovo urejanje v realnem času, kar pomeni da lahko odstrani šum, izboljša zvok in še več. »Plus« je v obliki predojačevalnika na vodilu USB, ki ojača šibek signal pri snemanju v nekaj, kar lahko kartica celo uporabi. Stvar za glasbene navdušence.

↗ Mogočen, vendar preprost za uporabo
↙ Veliko funkcij CD zapisovalnikov

»Uporaben studio za restavriranje LP/kaset.« **80%**



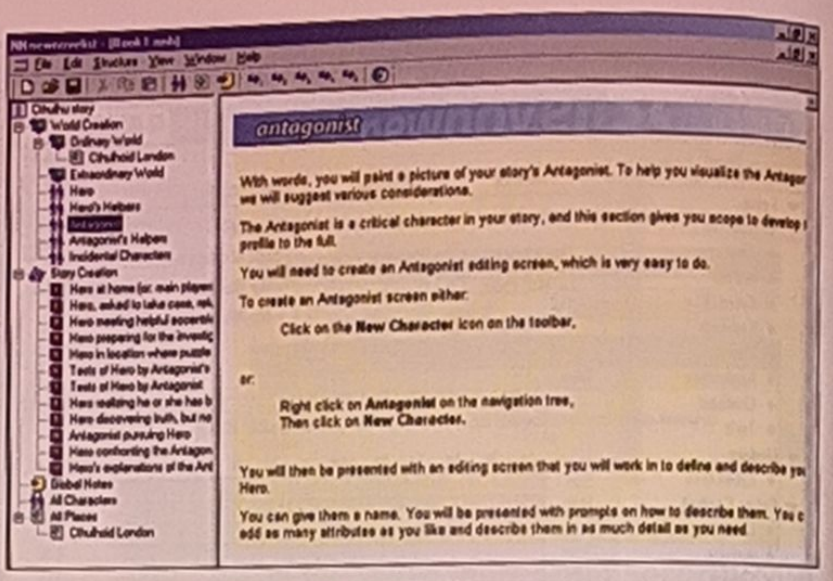
GRAPHICSDESK

Odvisno SIT Hemera
www.graphicsdesk.com

No, sam program je brezplačen, kar je vedno dober začetek. *GraphicsDesk* je preprosto brskalnik po slikah, ki vas poveže na spletni portal z več kot 187.000 brezplačnimi slikami. Na 56K povezavi bo snemanje ikon sicer trajalo kar nekaj časa, vendar se vam ni potrebno igrati s CD-ROM-i in polniti trdega diska. Kje je trik? Plačati morate naročnino. Za 20 USD na teden boste verjetno hitro ugotovili, ali je to knjižnica za vas.

↗ Ne potrebujete skladiščnega prostora
↙ Hiter je le toliko, kot vaša povezava

»Priročna knjižnica s slikami.« **72%**



NEWNOVELIST

15.000 SIT Creativity Software www.newnovelist.com

Glede na ugodne kritike, ki jih je program prejel po svetu, očitno obstajajo ljudje, ki bi kupili Telefonski imenik SFRJ iz leta 1972, če bi ga le preobrazili v aplikacijo za Windows. V bistvu je *Newnovelist* urejevalnik besedil, namenjen pisateljem, ki organizira vnose v hierarhično strukturo z naslovi, kot so Naključni liki in Stvarjenje sveta. Stvar je namreč namenjena temu, da nadebudne pisatelje prisili, da postopoma izpeljejo strukturo svoje zgodbe. Očitno avtorji nekako pozabljajo, da lahko organizacijo svoje zgodbe izvedejo ceneje z listom papirja in pisalom.

↗ Zelo uporabni namigi v pomoči
↙ Drag za navaden priročnik za pisanje

»Strukturiran pristop k pisanju zgodb. To je vse.« **72%**

VIDEOSTUDIO 6

18.000 SIT Ulead
www.ulead.co.uk

Ta aplikacija za urejanje posnetkov iz kamkoderjev je preprosta za uporabo in podpira posebne učinke, kot je slika-v-sliki. No, koliko boste iz programa iztisnili, je odvisno od tega, koliko denarja ste vložili v strojno opremo. Video kartica je nujen dodatek, priporočamo pa tudi hiter trdi disk. In če nimate zapisovalnika DVD, potem lahko še vedno izdelujete filme v CD kakovosti. Dobite ga že zraven nekaterih kartic Firewire.

↗ Preprosta uporaba
↙ WinXP Movie Maker obvlada osnove

»Prijazno, a ne preveč zmogljivo programje za urejanje videa.« **74%**

MUSEE D'ORSAY VIRTUAL VISIT

11.000 SIT Koch Media
www.montparnasse.net

Kako primerno: muzej, posvečen umetnosti 19. stoletja je predstavljen z enako zastarelo napravo: večpredstavnostnim navideznim sprehodom na CD-ROM-u. Tukaj boste našli kopico informacij o 300 umetninah, po katerih se lahko sprehajate na več načinov, vendar tega nikar ne zamenjujte z resnično izkušnjo sprehoda po muzeju. Če že drugega ne, zamujate odlično hrano v bližnji restavraciji.

↗ Ne rabite dve uri stati v vrsti pred vhodom
↙ Ni nadomestilo za resnično stvar

»Izčrpen tečaj po umetnosti 19. stoletja.« **70%**

AFTER SHOT

14.500 SIT Jasc Software www.aftershot.com

Hopla, nov mesec in spet nova aplikacija za procesiranje slik. Brskanje po ikonah? Da. Nastavljanje osvetlitve/kontrasta? Tukaj. Filtri za posebne učinke? Zeh. Pa še sploh najdemo koga, ki si ne bi lastil podobne zadeve? Ker je program pogosto priložen digitalnim kameram, vključuje filter za odstranjevanje rdečih oči in nekoliko bolj inovativno sposobnost spreminjanja digitalnih posnetkov v instantne spletne strani. Podpira neposredno povezavo do sodobnih digitalnih kamer, zato lahko teoretično zavržete vse programje, ki ste ga dobili s svojo strojno opremo. Ali pa se držite priložene programske opreme in prihranite 15 tisočakov.

↗ Vse kar potrebujete v eni aplikaciji
↙ Še en paket za procesiranje slik

»Nekaj takšnega ste verjetno že dobili ob nakupu kamere.« **68%**

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

Don't Look Now

Regija 2
Don't Look Now je verjetno najslabši film Nicholasa Roega. Donald Sutherland in Julie Christie se poskušata spopasti s smrtjo hčerke tako, da se odpravita v Benetke. Zgodba o duhovih brez duhov, vendar še vedno polna groze.
☆☆

Vanishing Point

Regija 2
Pravi cestni film iz leta 1971, podoben *Easy Riderju*. *Vanishing Point* ima enako kul kinematografijo, zato pa je enako plitek kot *Zabriskie Point*. Sanjači, ki sanjarite o potovanju po Route 66, boste uživali.
☆☆☆

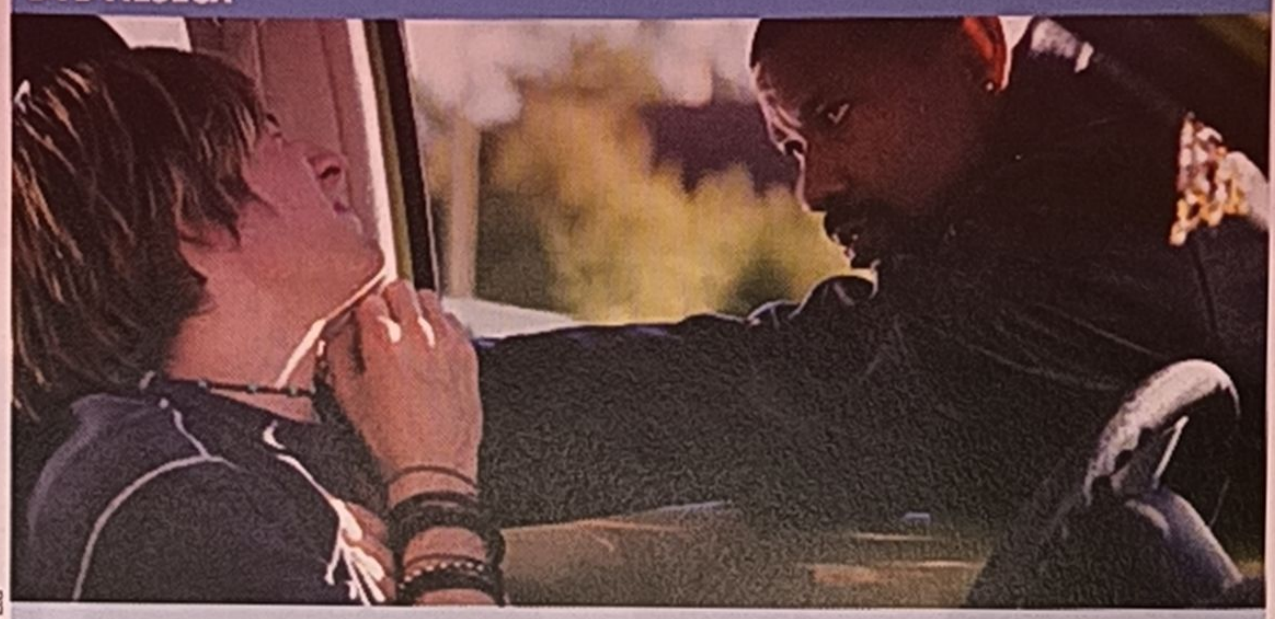
The Fog: Special Edition

Regija 1
Stari dobri John Carpenter (celo zvočno podlago je izdelal doma na sintetizatorju), s filmom, v katerem prebivalce Antonio Baya terorizira megla, v kateri so *stvari*. Zares grozljivo – dokler na koncu Carpenter ne naredi napake in razkrije pošasti.
☆☆☆☆

Cabaret: 30th Anniv. Special

Regija 2
Sveže temačen musical, postavljen v prednasicstično Nemčijo (temelji na romanu Christopherja Isherwooda), ki bo najverjetneje spremenil vaše pojmovanje zvrsti. Verjetno se marsikdo Lize Minnelli spomni samo po tem filmu.
☆☆☆☆

DVD MESECA



Pictorial press Ltd

TRAINING DAY

Regija 1 Warner Bros

Le kaj se je zgodilo Ethanu Hawku, ki so ga zavrnili na avdiciji za žajfasto najstniško nadaljevanko *Dawson's Creek*? Hja, tip je postal postopaški igralec, ki se je ponujal po studiih in se udinjal v grozljivih muhah enodnevnicah, kot je *Before Sunrise*. Vendar pa se zdi, da je s *Training Day* končno odrasel, saj se v srhljivo realistični drami o človeški pokvarjenosti odlično znajde. Hawke nastopa v vlogi policista novinca, ki ima en dan, da se dokaže trdemu veteranu Denzelu Washingtonu. Njegov lik, narednik Alonzo Harris, je eden od žrtev vojne, ki jo med seboj bijejo policisti in preprodajalci drog in ker sčasoma spozna ničevost svojega boja, postane nad vsem skupaj tako razočaran, da prestopi tanko črto med legalnostjo in kriminalom, saj postopanje po zakonu večkrat pomeni metek v glavo kot uspeh.

Psihološki dvoboj med »naivnim« mladeničem in okorelim zagrenjencem se iz verbalno-ideološkega kmalu sprevrže še kaj več.

Čeprav omenjamo dialog med oberna likoma, pa je Denzel Washington dobesedno glavna in edina zvezda filma, v *Training Day* pa je njegov igralski talent še bolj poudarjen zaradi črnih oblačil in pretiranih gangsterskih draguljev. Sicer ne moremo trditi, da Hawke ni dorasel svoji vlogi, vendar ga imenitni Washington popolnoma zasenči. Režiserju Antoniu Faqui se pozna, da je snemal video spote za gangsta raperje, kot je Coolio, zato se je v tem filmu popolnoma znašel. Njegove odlične kote kamere, nezemeljske zorne kote, osnovne barve in surovo zvočno podlago si preprosto morate zapomniti.

→Podrobnosti

Slika Widescreen
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Komentar režiserja, izrezane scene, alternativen konec, dokumentarec o snemanju, 2 glasbena video spota, predfilmi
Na spletu
http://trainingday.warnerbros.com

PCFOcena

»Mojstrska realistična drama, zaradi katere bodimo hvaležni, da ne živimo v ZDA.«

Film **87%** Disk **78%**

MAGICAL MYSTERY TOUR

Regija 1 MPI Home Videos

Precenjena liverpoolska skupina The Beatles je bila slavnejša od Jezusa, zato je bilo neizbežno, da bodo snemali filme, vendar je ta edini z avtobusom. Potem ko je Epstein umrl, se je slavna četverica odločila posneti svoje eskapade na podeželju pod vplivi drog, potem pa so se pretvarjali, da so čarovniki in podobno. Veliko dobrih skladb iz obdobja albumov *White Album/Sgt Pepper*, a če sovražite Beatle, potem razmišljajte o *Spice Girls*.

Film **68%**
Disk **60%**

THE TIME MACHINE

Regija 1 Warner Bros

Wellsova knjiga je te dni zaprašena kurioziteta, ki ambiciozne režiserje vzpodbuja k zanimivim delom. Vendar Simon Welles – ne, ni sorodstvene zveze – ni Kubrick, zato se tukaj to ne zgodi. Zato smo dobili dolgočasno holivudarsko različico, ki dovolj bizarno Wellsovo zgodbo razkosa v mozaik šokantnih kadrov. Če ste navdušeni nad Wellesom, si raje oglejte klasiko iz šestdesetih in pozabite na vse novodobne poskuse netalentiranih filmarjev.

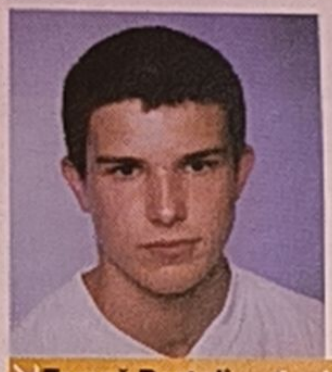
Film **68%**
Disk **78%**

Vsi hollywoodski filmi, ki so trenutno v produkciji, bodo na voljo na DVD-ju.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Neodpustljivi grehi založnikov



Tomaž Bartolj, v.d. pisca uvodnika

Kaj naj vam povem v svojem prvem, a ker še nismo promovirali urednika rubrike, morda tudi zadnjem uvodniku? Verjetno ste že opazili, da se poletje poslavlja. Kmalu bo torej čas, da pospravite žare in kopalke ter se še zadnjič ozrete za pomanjkljivo oblečenim predstavnikom nasprotnega spola. Očitno so to intenzivno počeli tudi razvijalci, saj so nam »pozabili« pravočasno poslati igre, kot sta *Mafia: City of Lost Heaven* in *Medieval: Total War*. Da pa se ne boste preveč jezili nad poletnim pomanjkanjem iger, nam je uspelo v zadnjem trenutku priskrbeti angleška opisa (berete ju lahko pred izidom v angleškem PCF). V slovenskem delu uredništva smo se zato malo bolj posvetili prihodnosti in si z zanimanjem ogledovali igre, ki še čakajo na izid.

Osebno sem zaradi šoka, ker nisem imel priložnosti opisati ene največjih iger tega meseca, začel kuhati zamero do ljudi, ki so za to odgovorni. Zaradi tega smo v London, kjer se je zadnje dni avgusta odvijal sejem ECTS, poslali svoje predstavnike – dobro oborožene. Kako je Nikola nahrulil neodgovorne založnike in katere vroče nove igre smo opazili, pa preberite na naši spletni strani in seveda v prihodnji številki. Sedaj pa, pridi jesen in prinesi nam odlične igre.

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

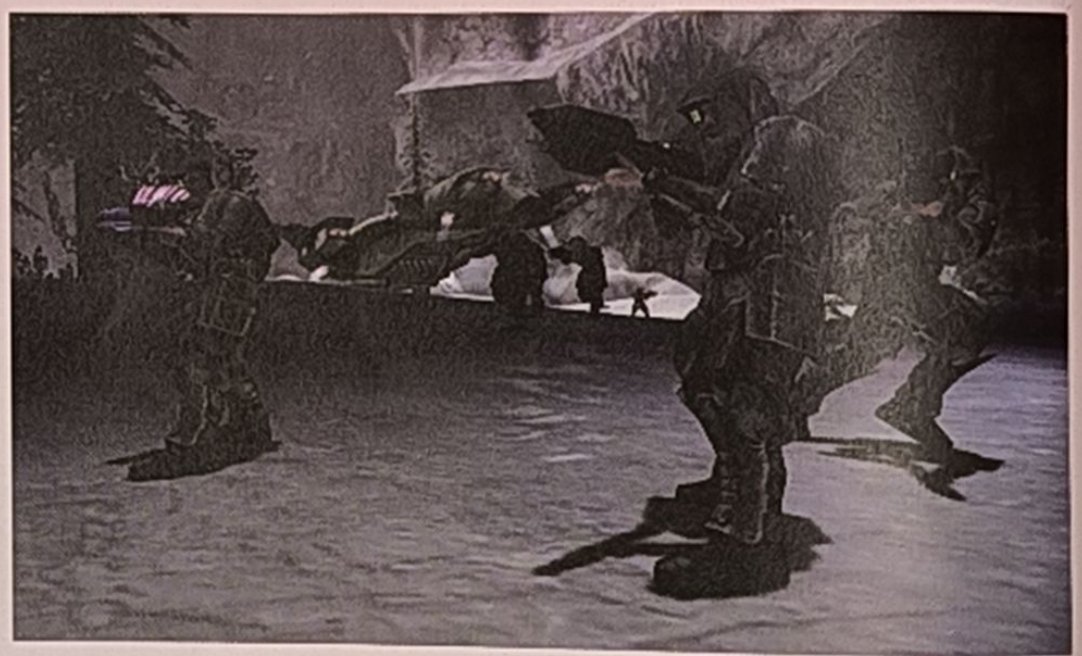
Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE IGRE ...

Kaj potem, če je zunaj sonce? Poglobite se v igro in varni boste pred kancerogenimi žarki.



HALO: COMBAT EVOLVED

Kralj Xboxa se bo le spopadel s PC težkokategorniki.

Najuspešnejša igra na Billovi škatlici je zablestela predvsem zaradi prelepe grafike in igralnosti. Priznamo, pravi biser je. Toda odkar smo si ga prvič ogledali, še preden je bil napovedan za Xbox, je preteklo kar nekaj vode in postavlja se vprašanje, če ni sijaj že zbledel.

Igra bo na PC-je prišla v podobni obliki. Pričakujte futuristično streljanko, v kateri se spopadeta človeštvo in zunajzemeljska bitja. Zgodba se vrti okoli Hala – nekakšnega skrivnostnega prstana, zaradi katerega so ljudje zakorakali v vojno z nasprotnikom. Bojevanje ne bo le klasično pehotno, temveč boste lahko sedli tudi v vozila ter z njimi kraljevali na kopnem in celo v zraku. Razvijalcem – PC različico razvijajo pri Gearboxu – ne manjka samozavesti, saj trdijo, da so za vozila razvili boljše fizikalne modele kot pri dirkalnih simulacijah.

Igra se bo osredotočala na enoigralsko izkušnjo, vendar bo PC različica tudi precej osredotočena na večigralstvo. Vprašanje pa je, ali bodo avtorji podlegli trendu možnosti hitrega snemanja igre, brez katerega žal lastniki PC-ja ne znamo več. Zanimivo bo tudi videti, kako se bodo lotili dejstva, da večina bojev v *Halu* poteka vertikalno, vgrajena pa je tudi prefinjena metoda avtomatskega merjenja. Zadeva je odlično prirejena igranju na ploščku in Gearbox se bo pri tem spopadel z veliko težavo.

Vendar uspeh *Halu* ni zagotovljen niti ob uspešnemu prenosu na nov medij. Še pred njim bodo luč sveta ugledali večigralski spektakel *Unreal Tournamenta 2003*, vendar tudi samotarska izkušnja *Unreal Episode 2*. Dodajmo še možno časovno sovpadanje z *Doom III* in *Quake IV* in jasno je, da Xboxov ljubljenček prihaja v hudo bitko. *Halo*, pričakujemo te z veseljem, vendar vedi, da na PC-jih ne boš zlahka postal kralj.

http://halo.bungie.org/

Spoznajte PCFormat ove igrologe ...

Ivo Vidergar se je ta mesec z nostalgijo v srcu spominjal uspehov slovenske ekipe Quake, katere član je bil. O njihovih doživljajih berite na strani 28.

Tomaž Bartolj se ta mesec strastno podi po zaprašenih progah Avstralije. Brez skrbi, fant nam ni pobegnil, le igro Colin McRae Rally 2 je zopet našel. Sedaj vztrajno sesuva svoj avto!

Andrej Potočnik se je ta mesec pustil pregovoriti in je poskusil igranje MUD-a. Sedaj se skupaj z Barbaro izgublja po internetnih prostranstvih in ga ni na spregled.

Nikola Janković je užival v soncu, nato pa izklopil vse teksture in grafiko v Quake III Arena, ter ugotovil, da bi profesionalnim quakerjem morali soditi zaradi zločinov nad grafičnim pogonom.

Barbara Banović se je ponovno odločila, da je grafično bogate zadeve ne zanimajo, se vrnila v Hidden Worlds in se izgubila v njegovih internetnih prostranostih.

Alec Meer je ta mesec tri dni zapored igral AVP 2: Primal Hunt in celo zavračal odhod na stranišče. »Ne morem na WC,« je kričal. »Pošasti me bodo dobile!«

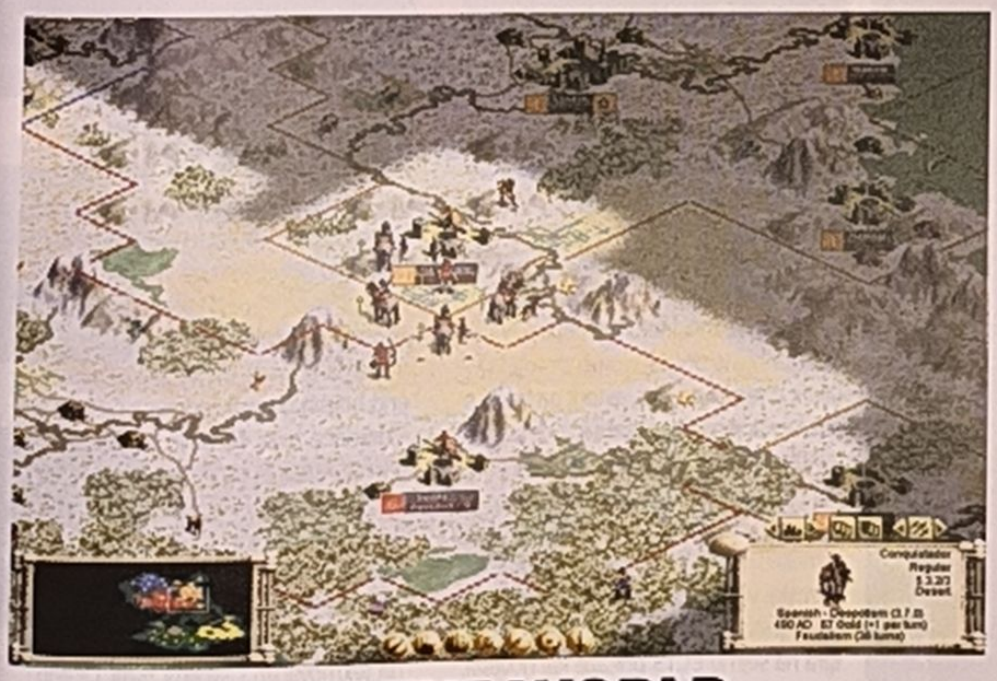
TIME OF DEFIANCE

Če uporabimo besede slovitega potovalnega vodiča, je vesolje precej veliko. Nekateri menijo, da je neskončno, ampak mi verjamemo, da ni večje od nosnice ustvarjalca, v kateri vse stvari obstajajo. Kakršna koli že je njegova velikost, pa je odlično mesto za postavitev te online igre grajenja vesoljskih imperijev iz Nicely Crafted Games. Globoka? Povprečna igra traja en mesec.

www.nicelycrafted.com

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Glede na razvoj grafike, bi si mislili, da so igre, v katerih nadzorujete vesoljske ladje in se spopadate v gigantskih bitkah, bolj pogoste, kot so. Zato so razvijalci Digital Reality (*Imperium* Galactica) z veseljem sprejeli ta izziv. *Hegemonia: Legions of Iron* bo igra z najboljšimi RTS, obdana z veličastno 3D grafiko in igralnostjo. Vse skupaj se bo dogajalo v daljni prihodnosti, in sicer po naselitvi ljudi na Marsu. Kmalu pride do sporov med njimi in zemeljsko vlado, vse skupaj pa privede do prve medplanetarne vojne. Komaj čakamo!



CIV III: PLAY THE WORLD

Kaj je bila tista stvar, ki smo jo pogrešali v *Civ III* in na katero smo čakali še od starih (dobrih?) dni, ko smo igrali Civnet? Možnost, da se dokažemo kot mogočni voditelji proti človeškim nasprotnikom, seveda. UI nasprotnik nikoli ni bil tisto, kar so si civilizirani igralci želeli, na našo srečo pa bo Firaxis s tem dodatkom dal igralcem natanko tisto, kar si želijo.

Lahko boste izbirali med načini igranja – potezni, simultane poteze ali način brez potez in se tako odločili za hitro igro *Civ*, ki jo lahko končate v kakšni uri, ali pa se posvetite tedne trajajočem globalnem zavojevanju. Če sploh ne omenjamo novih ljudstev in vrst enot. Izdajte ga že, no!

www.civiii.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

TRENUTNO IGRATE

1>Soldier of Fortune II
2>Grand Theft Auto III
3>Warcraft III
4>Civilization III
5>Jedi Knight II – Jedi Outcast
6>Dungeon Siege
7>Neverwinter Nights
8>Unreal Tournament
9>Operation Flashpoint
10>Deus Ex

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

TRENUTNO ČAKATE

1>Mafia: City of Lost Heaven
2>Duke Nukem Forever
3>Deus Ex 2
4>Doom III
5>C&C: Generals
6>Unreal: Episode II
7>Unreal Tournament 2003
8>Gothic 2
9>Halo
10>Tomb Raider: Angel of Darkness

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

Master of Orion III	Infogrames	September
Beach Life	Eidos	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Sudden Strike 2	CDV	September
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	September
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Oktober
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	Oktober
Indiana Jones and Emperor's Tomb	LucasArts	Oktober
Age of Mythology	Microsoft	Oktober
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	Oktober
Medal of Honour: Team Assault	Electronic Arts	Jesen
Unreal Tournament 2003	Infogrames	Jesen
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	Activision	Jesen
Homeworld 2	Vivendi	Jesen
TOCA Race Driver	Codemasters	November
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	Vivendi	Božič
Lord of the Rings: Two Towers	Electronic Arts	Božič
Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	November
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	November
No-one Lives Forever 2	Vivendi	Božič
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Božič
Planetside	Ubi Soft	Božič
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	Božič
C&C: Generals	Electronic Arts	Božič
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	Božič
The Thing	Vivendi	September
Republic: The Revolution	Eidos	Božič
The Sims: Online	Electronic Arts	Božič
Championship Manager 4	Eidos	Februar 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Pomlad 2003
Hidden And Dangerous 2	Take 2	Pomlad 2003
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Pomlad 2003
Commandos III	Eidos	Poletje 2003
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos	Poletje 2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Poletje 2003
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje 2003
Gothic 2	CDV	Poletje 2003
Thief III	Eidos	Božič 2003
Duke Nukem Forever	Take 2	Bo potrjeno

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA
NEVERWINTER NIGHTS

Glede na dejstvo, da so v preteklem mesecu tudi tisti člani uredništva *PCFormata*, ki se drugače redko napotijo v domišljijske svetove, podlegli čarom *Neverwinter Nights*, niti ne čudi da je bila najnovejša Biowarova stvaritev daleč najbolj igrana večigralska igra ta mesec. Kooperativni način igranja v igri RPG je doživetje, ki mu v svetu navidezne zabave ni para, in če ste ljubitelj tovrstnih iger in tega načina igranja še niste preizkusili, potem veliko zamujate. Še posebej ko gre za tako dobro izdelan in do podrobnosti izpiljen sistem, kot smo mu priča v *Neverwinter Nights*. Zaigrajte veliko enoigralsko kampanjo v družbi drugih igralcev ali pa naložite druge module, ki so na voljo na internetu. Igranje v skupini prinaša tudi nekaj novosti – težavnost igre se prilagodi moči vaše celotne skupine, tako da bo naloga, ki ste jo v enoigralskem načinu zlahka opravili, tukaj najbrž trši oreh. Če dodamo tudi način Dungeon Master, v katerem lahko en igralec postavi svojo zgodbo in jo med samo igro tudi spreminja, je večigralska prihodnost igre zagotovljena, še posebej ker vemo, da jo je skupnost sprejela in da se nam v naslednjih mesecih obetajo kakovostni dodatki.

www.nwn.bioware.com

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV
ZODIAC

Deus Ex kljub vsem svojim potencialom in odličnemu načinu za enega igralca ni nikoli prav zaživel v večigralskem načinu. Za to je vsekakor krivo tudi kronično pomanjkanje kakovostnih modov. Modov, kakršen je *Zodiac*, ki vam ga ta mesec prinašamo tudi na naših diskih. Gre za mod za enega igralca, v katerem igrate JC-jevega brata, Paula Dentona, ki mora najprej ugotoviti, zakaj predsednik ZDA tvega začetek nuklearne vojne. Če vam je bila *zimska igra* všeč (komu pa ni bila?), potem Zodiac morate zaigrati. Za igranje potrebujete Deus Ex.

www.planetdeusex.com/zodiac

FREEZE TAG

Ekipni mod za *Quake III Arena*, v katerem je vaša naloga zamrzniti člane nasprotnega moštva. In to je izvirna prednost modi pred konkurenco – ko vas enkrat zamrznejo, ne umrete, temveč stojite zamrznjeni in lahko nadaljujete z igranjem le v primeru, če vas kateri od vaših soborcev odtali. Tri sekunde stoji v vaši bližini. Zmaga ekipa, ki zamrzne vse člane nasprotnega moštva. Preprosto, vendar vas moramo tudi opozoriti, da igra ne trpi kampiranja, prav tako pa je zaradi odtaljevanja zelo pomembno ves čas vedeti, kje se nahajajo ostali člani vašega moštva. Za igranje potrebujete *Quake III Arena*.

www.planetquake.com/freeze

EXPERT AI

Dungeon Siege je bil sicer odlična igra, vendar je imel to nesrečo, da je prispel tik pred izidom superiornega *Neverwinter Nights*. Pa tudi nekaj pomanjkljivosti je imel. Zato boste z bučnim aplavzom pozdravili prihod tega moda, ki ne samo da izboljša inteligenco sovražno nastrojenih bitij, temveč izvrši spremembe v UI tudi med člani vašega moštva. Tako bodo soborci ščitili drug drugega, avtomatično uporabljali zdravilne napitke ter si ne bodo tako pogosto dovolili napake padca v sovražno zasedo. Za igranje potrebujete *Dungeon Siege*.

http://expertai2.tripod.com

NOVE URADNE STRANI

CDV meni, da ima recept za prodajni uspeh strateške igre in po *Sudden Striku* predstavlja še eno izometrično strategijo, postavljeno v 2. svetovno vojno. *Blitzkrieg* poimenovano. Stran najdete na naslovu **www.cdv-blitzkrieg.de**. >> SCi je svojo naslednjo igro postavil v zalivsko vojno – glede na doslej videno ima *Conflict Desert Storm* dobre možnosti, da se prelevi v uspešnico. Igro (**www.conflict.com/conflictdesertstorm.html**) si bomo ta mesec ogledali na sejmu ECTS in tako že dobili boljši vpogled v njeno kakovost. >> Že v tej številki lahko preberete opis najnovejšega dodatka za *Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt* (**www.sierra.com/games/aliensvspredator2/expansion**), ljubitelji igre pa se lahko veselijo, saj je Fox potrdil snemanje filma na isto temo. >> Še ena Sierrina igra, ki pa bo luč dneva ugledala šele naslednje leto, je *SWAT: Urban Justice* (**http://swatuj.sierra.com**). Nadaljevanje uspešne serije vas bo tokrat postavilo na umazane in kriminala polne ulice ameriškega velemesta, tako da se lahko nadejate spopadov z uličnimi tolpami in preprodajalci z mamili.

GHOST MASTER

Kdaj ste igrali igro, v kateri ste bili v vlogi duha in strašili ljudi? Najbrž nikoli. *Ghost Master* vam bo ponudil natanko to – igro pričnete z nekaj duhovi ter omejenim znanjem (npr. divjanje električnih naprav), sčasoma pa napredujete do grdih trikov, kot so brezglavi jezdeci in podobno. Naloge se v večini primerov sestojijo iz izganjanja prebivalcev iz hiše, vendar so na voljo tudi bolj izvirne, kot je reševanje duhov iz letala. Igra si precej idej izposoja iz slovitih hollywoodskih filmov, več kot 60 duhov in 200 paranormalnih učinkov pa bo, upamo, prineslo precej zabave, ko bo Empire izdal igro za Noč čarovnic.

www.empireinteractive.com

FOUR FOUR TWO

Ko govorimo o managerskih simulacijah, je nemogoče ne omeniti serije *Championship Manager*. Tega se zavedajo tudi avtorji *FFT* in se v svojih napovedih izogibajo neposrednemu spopadu ter pravijo, da ne bodo ponudili le več statističnih podatkov. *Four Four Two* bo ponudil 3D grafični pogled na tekmo, založnik SCi pa meni, da bo to ena poglavitnih prednost njihove igre. Dodali bodo tudi nekaj originalnih idej, kot je "klasična sezona", ki temelji na sezoni 1981-82 ter liga legend, v kateri se boste pomerili v eni izmed osmih evropskih lig z nekaj najboljšimi klubi vseh časov. Izid – že naslednji mesec.

www.sci.co.uk

PLATOON

Potem, ko je založnik Monte Cristo napovedal realistično vojaško simulacijo *Platoon*, ki bo temeljila na istoimenskem filmu, si zaradi njihove zgodovine "uspešnic" nismo obetali veliko. Morda pa iz zadeve le bo nekaj – pričeli boste z vadbenimi misijami, v katerih se boste priučili resničnih vojaških taktik iz tega obdobja, avtorji pa bodo s prikazovanjem pisem ženi in prijateljstvom med člani vašega voda (skupaj 30 ljudi) poskusili zaigrati tudi na čustveno struno igralca. Kampanje bodo temeljile na resničnih dogodkih iz vietnamske vojne, *Platoon* pa bi se naj na prodajnih policah znašel ta božič. Če igra na sejmu ECTS prikaže kaj novega, pričakujte daljšo napoved naslednji mesec.

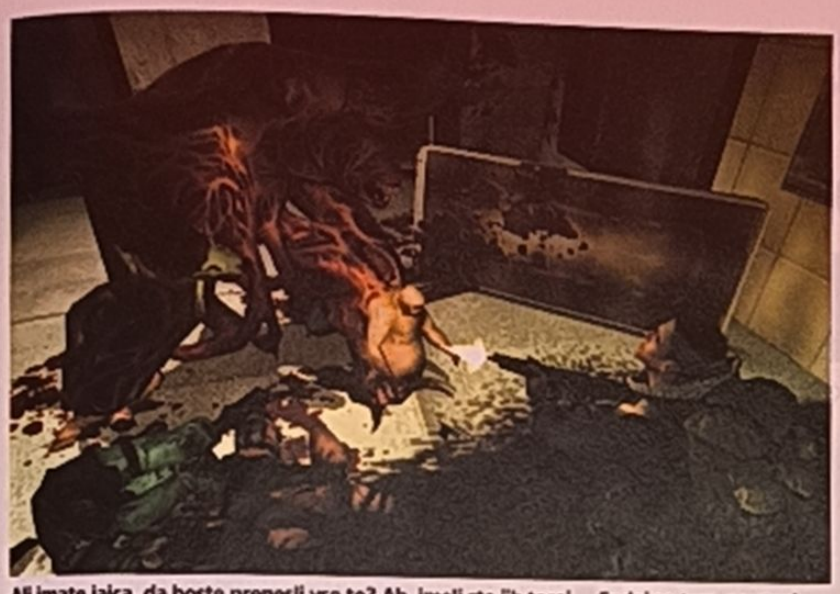
www.montecristogames.com

THE SIMS UNLEASHED

Da ne bi izgubili kakšnega dolarja pred izidom najbrž revolucionarnega in huronsko priljubljenega *The Sims Online*, so se Maxis odločili izdati še en dodatek. Kljub vsemu cinizmu pa moramo priznati, da bo igra prinesla eno boljših novosti zadnjega časa v seriji – domače živali. Na voljo bodo raznolike pasme mačk in psov, vendar bodo ponudili tudi bolj eksotične živalice, kot so barvite ribice in želve. Dodana bo nova soseska s trgovino za domače živali, nove družbene interakcije, dodali možnosti urejanja vrta ter celo nastope na tekmovanjih s svojimi živali. Očitno igralci nimajo dovolj težav s privajanjem Simčkov na WC, sedaj bodo morali skrbeti še za pse.

www.thesims.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si



Ali imate jajca, da boste prenesli vse to? Ah, imeli ste jih torej ... Sedaj so tam, na steni.

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

THE THING

Groza ima novo ime ... O, ne, v bistvu je staro.

The Thing iz leta 1982 je morda vzoren primer snemanja odlične grozljivke, ampak le kako lahko zgodbo šestih bradatih mož v bazi na Antarktiki, ki jim enemu po enemu oderejo kožo, prenesejo v igro?

»Razmišljali smo o enem samem nasprotniku, vendar nam je hitro zmanjkalo možnih situacij,« nam razlaga Andrew Curtis, vodilni oblikovalec *The Thing* iz skupine Computer Artworks (**www.artworks.co.uk**). Kaj so potemtakem storili? »Infekcijski napad na celotno bazo,« pripomni. Torej, za razliko od filma, ko se na zaslonu nikoli ni pojavila več kot ena pošast hkrati, se boste v igri spopadli s hordo grozljivih kreatur, da pa je stvar hujša, bo strelivo omejeno, prostora malo, vse pa bo začinjeno z grožnjo zmrzali in nenehnega strahu, ker v nobenem trenutku ne boste vedeli, kdo izmed tovarišev vam čuva hrbet. Če sploh kdo.

Kot član moštva za čiščenje, ki ga pošljejo na mesto, na katerem so se v filmu odvijala grozodejstva, sicer niste sami – vojaki, inženirji in člani medicinskega osebja delajo skupaj z vami. Ampak, predpostavimo, da ni vsakdo tisto, za kar se izdaja. »Vaši računalniško vodeni pomočniki se lahko spremenijo v grozljive pošasti, brez vsakega opozorila,« nadaljuje Curtis. »Neki lik vam bo morda pomagal izpeljati določene naloge, ampak če ga vmes okužijo, se vam slabo piše ob prvi priložnosti, ko boste sami z njim ...« Ni možnosti, da bi uganili, kdaj se boste soočili z grozljivo zverjo v človeški preobleki in zaradi istega razloga neokuženi vojaki tudi vam ne bodo zaupali. Lahko se odločijo, da vam ne bodo pomagali ali pa bodo zahtevali test krvi, vse skupaj pa lahko gre tako daleč, da obrnejo puško na vas in

Zgodba se nadaljuje od zadnjega prizora filma, tako da boste naposled lahko ugotovili, kaj se zgodi Russelovemu liku McReadyju.

pričnejo streljati, če jim boste s svojimi dejanji dali vedeti, da želite zariti čekane skozi njihove notranje organe.

Vaši kompanjoni imajo tudi resnična čustva. »Stvari, kot so trupla, pošasti, kri na stenah in čudni zvoki, jih bodo prestrašili,« pravi Curtis. »In ko so prestrašeni, se jim zmanjša učinkovitost – premikajo se počasneje, streljajo manj natančno. Nekateri bodo celo bruhali ali se pomočili v hlače.« Očitno se modeli ne zavedajo, da so »le« v računalniški igri, saj lahko v ekstremnih primerih pričnejo streljati na vse, kar se premika ali celo naredijo samomor.

Teror? Napetost? Paranoja? *The Thing* bi naj naslednji mesec, ko prispe iz Vivendijevih studiev, vse to prinesel v velikih količinah. Imajo celo privolitev mojstra osebno: »Johnu Carpenterju smo pokazali igro in se pogovorili z njim o zgodbi,« nam je povedal Curtis. » Zadovoljen je.« Mislimo, da smo tudi mi. **PCF**

>> KAKO NAPREDUJEJO

Ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.

PROJECT NOMADS

Razvoj: Radeon Labs

Otoki, prepolni protizračnih obrambnih mehanizmov; ponavadi ne plavajo med oblaki, kjer se bojujejo med seboj. V Project Nomads počnejo natanko to. Več naslednji mesec.

Oni pravijo 4. četrtletje

Mi pravimo Pozabite na marketinške fraze – če mislite na november, povejte.

Napredek

BEACHLIFE

Razvoj Deep Red

Opčudovanje prelepih predstavnic (predstavnikov) nasprotnega spola, ki vpijajo sonce, alkohol in telesne tekočine. Ne govorimo o Tomaževih počitnicah na Ibizi, temveč o Elidonovi prihajajoči strategiji v slogu Tropico.

Oni pravijo September

Mi pravimo Sonce je pred vrati.

Napredek

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Razvoj IO Software

Od Eidosa smo izvedeli, da lahko drugi izlet Kodnega imena 47 pričakujemo že naslednji mesec. Srce monica je hladno, vendar ne tako hladno, kot razvojni studio na Norveškem.

Oni pravijo Oktober

Mi pravimo Čutimo, da nam mornec že diha za ovratnik...

Napredek

COLIN MCRAE RALLY 3

Razvoj Codemasters

Kot napoved za izid celotne igre, so Codemasters izdali seznam 12 avtomobilov (in nagradna vozila) in osem vozil, ki jih bomo videli v Colin McRae Rally 3. Žal datum izida različice za PC še ni potrjen.

Oni pravijo Bo potrjeno

Mi pravimo April 2003

Napredek

DUALITY

Razvoj Trilobite

Ena boljših iger, temelječih na Matriksu, kar smo jih videli. Phantagramov znanstveno-fantastična srhljivka bo od vas zahtevala, da uporabite resničnost in kiberprostor za dosego ambicioznega cilja – padca svetovne vlade.

Oni pravijo Oktober

Mi pravimo Marec 2003

Napredek

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

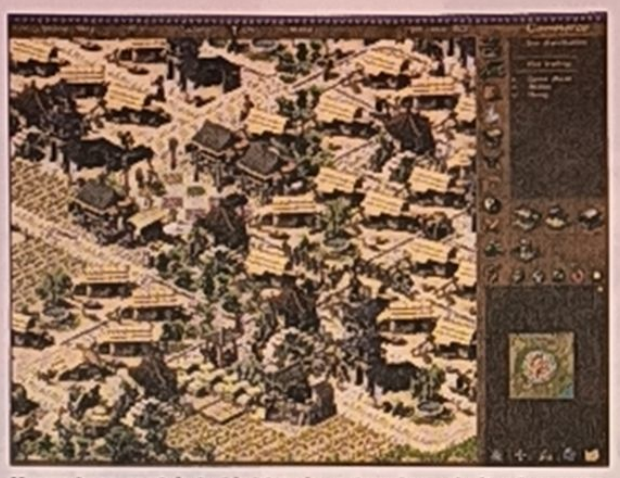
Če bi se Srednje kraljestvo povzpelo, bi najbrž šlo za Zgornje kraljestvo?

RAZVIJALEC
Breakaway Games

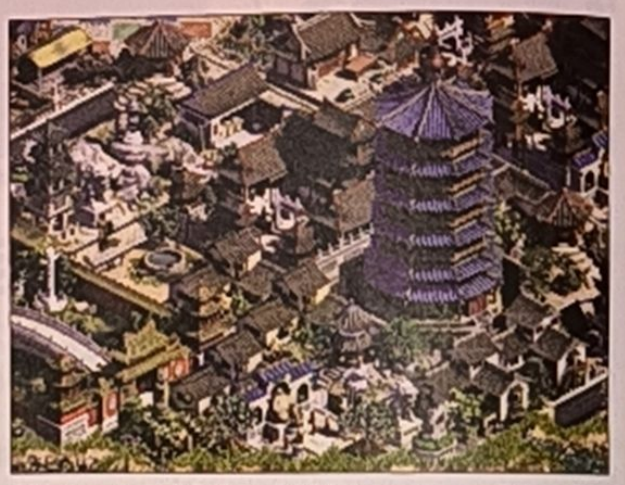
Razvoj Emperorja je naloga studia Breakaway Games, ki to počnejo namesto Impression Games, skupino pa vodi Doug Whatley, vse od ustanovitve, leta 1998. Repertoar studia vključuje strategije, športne in zgodovinske igre. Pogodbeno delajo za celo vrsto podjetij in celo za vladne organizacije in so podpisani pod več kot 50 naslovov. Po tem, ko so razvili Sid Meier's Antietam! (1999), so dokončali uradna dodatka za Cleopatro in Pharaoha ter Paradise Island za Tropico. Impression Games razvija strategije že 10 let, najboljša primera njihovega dela pa sta Lords of the Realm in serija City Building.

Založnik: Sierra
http://emperor.breakawaygames.com

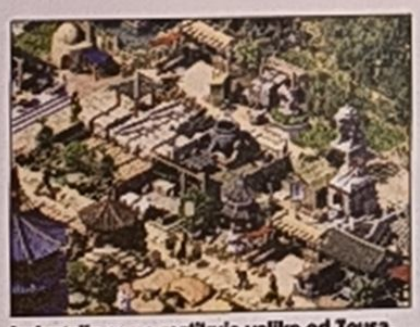
>> Emperor vas bo poslal 4.000 let v preteklost, da boste postali slavni zaradi strategije v stari Kitajski



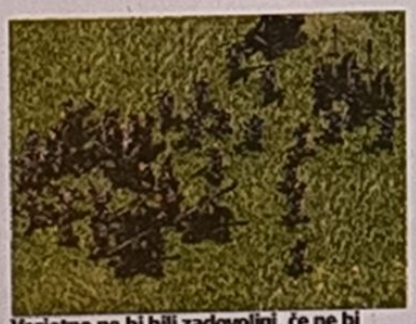
Ne gre le za gradnjo koč iz blata in vodovodov – daritve bogovom so prav tako nujne za uspeh.



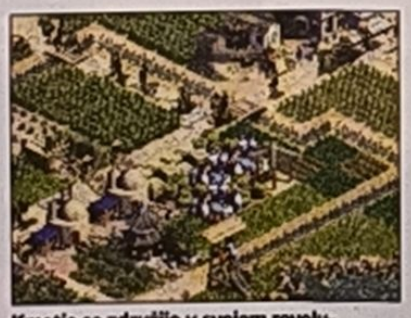
Saj kar gre, le da dvigala ne delujejo in stopnice smrdijo po urinu.



Industrija se ne razlikuje veliko od Zeusa, izgleda pa bolje.



Verjetno ne bi bili zadovoljni, če ne bi imeli možnosti za majceno vojno, kajne?



Kmetje se združijo v svojem revolucionarnem bojnem kriku – riž danes, nič riža jutri.

Mogoče posmrtno življenje res ne obstaja. Dvomimo celo v reinkarnacijo. Sicer PC revija ni zadolžena za debatiranje o obstoju boga, a smo vseeno kar trdno prepričani, da nadnaravne sile ne obstajajo. Vseeno pa verno nekaj o nesmrtnosti. Nesmrtnost je, ko se 4.000 let po tvoji smrti, vaza še vedno imenuje po tebi. Podobna nagrada (seveda v manjšem obsegu) vas pričakuje v zadnji inkarnaciji gradnje mest, imenovani *Emperor*. Prvi naslov v franšizi, *Caesar* (sedaj na voljo zastonj na internetu), je bila prva simulacija gradnje mesta, ki je prišla na trg pred skoraj desetimi leti. Spreminjanje majhnih naselij v spektakularna mesta po celotnem antičnem svetu, vas bo nedvomno prikovalo pred računalnik vsaj za nekaj ur dnevno. Čeprav so gradnje mest z leti trpele za pomanjkanjem inovacije (od *Caesarja III* vse igre v seriji uporabljajo isti pogon), pa jim nikoli ni manjkalo novih vsebin, tako da smo skozi čas prav navdušeno vladali Grkom, Egipčanom in Rimljanom. *Emperor* vas bo popeljal 4.000 let v preteklost, kjer si boste ustvarjali renome v stari Kitajski in dodal večigralski način, tako da boste lahko svoje vladarske sposobnosti pokazali celotnemu svetu.

Sedem kampanj, ki sestavljajo način za enega igralca v *Emperor*, imajo, po vseh pričakovanjih, realno zgodovinsko podlago. Preko 3.000 let boste priča dogodkom, kot so združenje Kitajske, začetek trgovanja po slavni Svileni cesti in, seveda, gradnja določene velike ograje.

Prepovedano mesto

Vsak, ki je igral prejšnje poglavje serije, se bo počutil kot doma. Pogon sicer omogoča višjo ločljivost, kar pomeni bolj natančne modele, je pa osnovni vmesnik identičen in enako velja za strukturo igre. Ta domačnost je ključ uspeha serije, nam je povedal producent studia Impressions, Jon Payne: "*City Building* je serija, katere osnova je bila vedno igralnost, in ne grafično oblikovanje. Nikoli nismo bili mnenja, da bi 3D pogon pomenil več zabave ob igranju, zato se z njim sploh nismo ukvarjali. Gre za izjemno zabavno igro v 2D, in grafične izboljšave, za katere je odgovoren Breakaway, so neverjetne."

Igra sama se igra bolj kot *Pharaoh*, kot pa kot zadnje nadaljevanje, *Zeus*, saj določeni cilji zahtevajo gradnjo specifičnih spomenikov. Obstaja pa nekaj pomembnih novih možnosti, ki delajo novo izkušnjo drugačno od predhodnih. Kot prvo so tukaj elementi kitajske religije, kot sta feng shui in zodiak. Ko se horoskop prevesi v leto vašega znaka, boste deležni nagrade in darila, ki spada k vašemu znaku. Feng shui je še bolj zanimiv: zemljo lahko postavite na terene različnih barv, ki definirajo harmonijo z okoljem. Payne nam je opisal to novo dinamiko: "Teorija feng shui vključuje koncept petih elementov, ki kategorizirajo vse v enega od teh elementov – les, kovino, zemljo, vodo ali ogenj. V igri smo uporabili ta koncept kot osnovo za določanje celotne stopnje feng shuija posamičnega mesta, ki ima neposreden vpliv na vašo priljubljenost."

Borilne veščine

Spogledovanje s kitajsko kulturo je seveda privedlo do osnovne mentalitete kitajskih kmetov – daj človeku nekaj hrane, in sit bo en dan, daj mu koso in mlatič in izumil bo borilno veščino. Neroden sistem bojevanja iz predhodnih iger je torej spremenjen. Dobrodošel je dodatek orožij za obleganje, kar dodatno izboljša večigralski način. Ko ustanovite kraljestvo, morate spoznati tudi sosede, ki jih lahko napadete, če vam niso všeč, če pa do njih gojite pozitivne občutke, pa se lahko odločite za zavezništvo.

Sicer težko skrivamo razočaranje nad dejstvom, da *Emperor* ni pokazal ničesar resnično novega, a prav tako težko skrivamo navdušenje nad novimi možnostmi. Precej truda je bilo potrebnega, da so nas prepričali, da je čas, da neharno igrati, kar je dober znak. Kot je rekel Konfucij: "Če boš dobro vladal svoji provinci in z ljudmi dobro ravnal, ne boš izgubil nobene vojne. Če boš pa slabo vladal in boš sebičen do svojih podložnikov, pa ne boš le izgubljal vojn, temveč tudi ljudi." Kaj pa mi? Mi bomo počakali na kaj bolj sladkega, kot kislega. **PCF**

DATUM IZIDA DECEMBER 2002

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Nisi več zelenec – zdaj si med velikimi, vojak.

Za razliko od prejšnjih različic Command&Conquer, obljublja Generals tudi zračne bitke.

Končno se je nekdo odločil korakati s časom. Serija *Command & Conquer* je dobila nov polet z razburljivim in energičnim 3D pogonom, ki nas bo postavil na nove pašnike.

Kaj je novega?

Mogočen pogon SAGE uvaja novo generacijo vizualnih učinkov v *C&C* in *Generals* je najbolj realna igra v seriji. Mark Skaggs je povedal, da imajo še veliko zgodb, ki jih imajo namen povedati v okviru *Tiberium* in *Red Alert*, in možno je, da bo 3D pogon SAGE našel svojo pot tudi v druge svetove *C&C*.

Generals je postavljena 20 let v prihodnost in tehtnica moči ni tako uravnotežena kot je danes. Združene države stopijo v *C&C* kot sila, ki vzdržuje mir, Kitajska se je končno odločila za vojaško udejstvovanje, ki so ga vsi tako zavzeto pričakovali, Global Liberation Army pa je krinka za teroristično organizacijo, ki si ne želi nič manj, kot svetovno anarhijo. Počakajte malo – ZDA? Teroristi?

Je mogoče, da bo *C&C* postala ultimativna, brezčasna neokusna izkušnja? "Koncept modernega bojevanja se je rodil več mesecev pred tragedijo 11. septembra," pravi Skaggs. "Po tistih dogodkih pa smo se morali odločiti, če bomo sploh nadaljevali z razvojem igre s takšno idejo. Ponovno smo zastavili vse aspekte v igri, da ne bi bili neokusni in neodgovorni."

S tem v mislih nismo bili niti malo šokirani, ko smo gledali, kako se ameriške zgradbe sesedajo pod silo samomorilskih bombnih napadov. Prav tako nismo bili pretreseni, ko smo gledali prebivalce Bližnjega Vzhoda, kako kriče bežijo pred legijami Ameriških križarjev. Oh ne, nikakor ne. In ko smo slišali za nova superorožja vseh vpletenih strani, nismo niti trznili. "Ker je igra postavljena v precej bližnjo prihodnost, si je naša ekipa lahko privoščila malce eksperimentiranja s podatki o obstoječih tehnologijah ter ustvarila nove stroje, katerih obstoj bi bil mogoč že danes, ali pa vsaj v bližnji prihodnosti," pravi Skaggs. Ker gre za igro, ki je po duši še vedno *C&C* in s tem nagnjena k zabavnim tehnološkim pogruntavščinam, je novi bombnik, za primer, opremljen z možnostjo napada v nadzvočni hitrosti, kar je priročna lastnost letala, kateremu protizračna obramba ne more do živega.

Neuradno

Skupno je načrtovanih 60 enot, ki bi naj bile precej enakomerno porazdeljene med vpletenimi stranmi. Zaradi te pisanosti bo v vsaki bitki mogoče zmagati na več različnih načinov. Dodatna novost je uvedba junaških enot (generalov iz naslova), ki bodo dodatno spremenili lastnosti vaših enot. Izbirate lahko

Kar nekaj vode je preteklo, odkar smo bili navdušeni nad izgledom igre *C&C*. Navdušeni smo ...

med devetimi generali, ki pa nimajo nič skupnega s super-enotami iz *Red Alerta* (in se prav tako pojavljajo kot komandosi), saj vsak general zagotavlja dodatne posebne sposobnosti za celotno armado, ekonomske nagrade in unikatne enote. Za primer naj vam izdamo, da obstaja NATO tankovski general, ki bo prispeval k surovi sili vaše armade, ali pa zlovešči general kitajske tajne policije, ki bo izkoreninil vse zarote in odstranil vohune. Poleg prednosti, pa imajo generali tudi pomanjkljivosti na drugih področjih – ameriški tankovski poveljnik, za primer, bo povečal moč kopenskih vozil, dobil tank Leopard in bo aktiviral področje za brezplačna popravila, bo pa zmanjšal možnosti produkcije novih enot.

Ta bolj zemeljski pristop k seriji *C&C* pomeni, da so bile izvedene precejšnje spremembe v že znanem dinamičnem okolju. "V *Generals* sicer obstajajo viri, vendaro so malce drugačni," pojasnjuje Skaggs. "Namesto tiberija ali zlate rude, kot v preteklih igrah *C&C*, bodo igralci zbirali zaloge iz odlagališč, ki bodo postavljeni na mapo. Te spremembe smo uvedli zato, ker je zbiranje virov sicer pomemben del v RTS igrah *C&C*, je pa svet *Generals* bolj zasidran v realnosti, kot prejšnje igre." To je najbolje prikazano v sekundarnih virih prihodka za vse vpletene strani. ZDA si lahko omislijo letalske pošiljke, da si zagotovijo nemoten dotok denarja, Kitajci lahko ustvarijo hackerje, ki preko interneta vdirajo v računalnike bank in podjetij in kradejo denar, GLA pa ima črni trg, preko katerega financira svoje podzemne aktivnosti. Za konec lahko torej rečemo, da gre za preporod unikatne svežine *Command&Conquer* – je kdo za aktualne vojake igre? **PCF**

RAZVIJALEC
EA Pacific

Mark Skaggs
Produkcijski direktor

Halo? Počakajmo malenkost. Igra *Command&Conquer*, ki je ni razvil Westwood? No, na nek način jo je – založnik in tisti, ki ima vse niti v rokah, Electronic Arts, se je odločil, da si enota Westwooda iz Irvina v Kaliforniji zasluži pluti pod lastnim imenom. In tako se je lani rodila skupina EA Pacific, ki vključuje spoštovanega veterana *C&C*, Marka Skaggsa (direktorja, ki je odgovoren za produkcijo) in producenta Harvarda Bonina. Potem, ko sta *Red Alert 2* in dodatek *Yuri's Revenge* dala nov zalet seriji *C&C*, EA Pacific budno skrbi, da franšiza ne bo sped padla v pozabo. *Generals* je prvi in edini napovedani projekt do sedaj, a če upoštevamo rodovnik in sloves sveta *C&C*, smo pripravljeni staviti, da bomo v relativno bližnji prihodnosti videli še kak 3D *Tiberium*.

Založnik: EA
http://generals.ea.com

"Obstaja možnost, da si bo pogon SAGE 3D utrl pot tudi v druge svetove *C&C*."
MARK SKAGGS

Učinki plamenov v Generals so spektakularni – zgradbe in drevesa se tudi vnamejo in zagorijo.

Za sceno v filmu The Thing, je John Carpenter uporabil statista, ki je v resnici brez obeh rok.

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

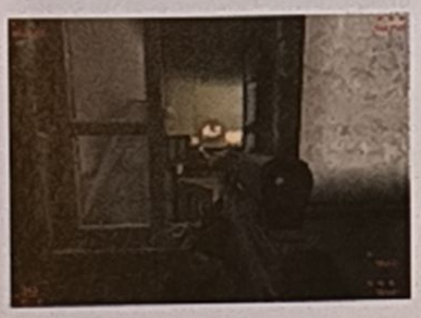
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Mavrični fantje bodo znova reševali svet pred teroristi.

RAZVIJALEC
Ubi Soft Montreal

Montreal – mesto humorja, avtomobilov in močnih francoskih korenin. Tukaj se je usidral Ubi Soft in skupaj z njim tudi tehnični svetovalec Mike Grasso. Mike je nekdanji član elitnih policijskih sil SWAT, med drugim je delal tudi kot svetovalec za film The Rock (Alcatraz) in Heat. Skratka človek, ki se spozna na teroristične grožnje in svoje znanje uporablja za izboljšanje igre Raven Shield.

kukanje v sumljive prostore. Sliši se kot prijetna novost, kajne?



Človek bi pomislil, da si po nastopu v toliko igrah kot Mario (no skoraj), zaslužijo počitek. Toda fantje iz ekipe Rainbow so kot Ljubljana, slovenska policija in zločinci. Nikoli ne spijo. Niti se ne naveličajo reševati prestrašenih talcev in s pomočjo skrbnega načrtovanja, skupinskega dela ter najnovejšega orožja pod zemljo spravljati teroriste.

Ekipa Rainbow, sestavljena iz komandosov s celega sveta, vam je verjetno že dobro znana in veste, da nastopa v taktičnih streljankah. Gotovo se strinjate, da je pri igrah te zvrsti najpomembnejše načrtovanje. S tem soglaša tudi tehnični svetovalec Mike Grasso, ki pravi, da boste pred samim bojem morali vsaj nekoliko vreči pogled na mapo in spoznati okolico, v kateri se boste znašli. Ko bo enkrat okoli vas začel deževati svinec, vam bo prišlo poznavanje terena in poti do varnega zavetja še kako prav.

Nekaj znanega, nekaj novega

Igra se bo zdela oboževalcem serije *Rainbow Six* domača, saj se *Raven Shield* v grobem drži osnov predhodnic. Tako načrtovanje operacije starim mačkom (pa tudi novincem) ne bo povzročalo prevelikih preglavic, saj je doživelo le manjše popravke – med drugim tudi možnost prvoosebnega pogleda na prostor, v katerem se misija odvija. Tudi upravljanje z ekipo je znano. Svojim možem boste preprosto delili ukaze – med najbolj uporabnimi bo verjetno možnost »čiščenja sob«, s katero boste v prve bojne vrste poslali kolege.

Kaj hitro pa boste opazili spremembe v načinu opremljanja vaše čete, saj imajo sedaj orožja še možnost nadgradnje s posebnimi dušilci zvoka, daljnogledi ... Toda pri nadgradnjah morate imeti mero, saj bo realistični fizični model upošteval vse spremembe na orožju – tako na učinkovitosti, kot tudi na njegovi teži. In tukaj ne bom žalil vaše inteligence s tem, da bi vam razložil, da vas težje orožje upočasni?

Za realistično oborožitev in upravljanje je torej vzorno poskrbljeno, kako pa bo z izgledom? Pričakujte pravi cukrček, saj bo za grafiko skrbel najnovejši *Unrealov* pogon. Tekoča animacija na hitrih strojih, vendar tudi več kot zadovoljive podrobnosti so torej zagotovljene. Vidi se, da se je ekipa ne tem delu posebej potrudila. Če boste recimo tekli skozi oblak solzivca, se bo vaš pogled temu primerno zameglil. Tudi če boste gledali eksplozijo, bo to povzročilo spremembe v vidu – še nekaj časa boste namreč imeli občutek zaslepljenosti, ki vas bo rahlo oviral. Zanimiv je tudi povsem nov način odpiranja vrat. To boste sedaj namreč lahko počeli s koleščkom na miški, kar vam bo omogočalo postopno in varnejše

Važna je zabava

Če ste se ustrašili, da bo edini cilj igre čim bolje posnemati realni svet, naj vas pomirim. Ustvarjalci namreč poudarjajo, da hočejo igralcu v prvi vrsti ponuditi čisto zabavo. »Deseturno igranje *Raven Shielda* vas ne bo kvalificiralo za SAS,« pravi Grasso. Kljub temu bo igra poskušala biti realistična in polna podrobnosti, kar sta po mnenju ustvarjalcev ena poglavitnih sestavin kvalitete. Ali se bosta torej realizem in zabava vendarle združila v eno? Upajmo, da se bosta.

Čeprav je bil razvoj novega *Rainbowa* prestavljen iz izvirnega Red Storma (kjer so zakrivili zadnji *Rainbow Six*) v glavni štab kanadskega studia Ubi Softa, se ni treba bati za ustvarjalčevo predanost igri. Eden izmed ustvarjalcev, McCoy, z vznesenostjo poudarja, da so kljub določenim spremembam obdržali fleksibilnost, ki je bila značilna za predhodne dele. To pomeni, da boste lahko tako kot poprej do uspeha prišli s precej različnimi načini igranja. Lahko boste uporabljali skrajno ekipno delo, se poskusili preko ovir prebiti sami, kot kak Bruce Willis, lahko boste napadali z izdelanim načrtom ali pa preprosto eksperimentirali. Torej, kakor vam srce poželi.

Da so razvijalci res z dušo pri igri, vam pove tudi podatek, da so se udeležili treninga specialne ekipe SWAT, v katerem so med drugim sodelovali v simulaciji reševanja talcev. Kljub temu pa stavimo, da jih to še ni kvalificiralo za SAS, kaj? **PCF**

DATUM IZIDA OKTOBER 2002

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Parada čudnih imen se nadaljuje – predstavljamo NFS4: 2?

NFS je ena izmed serij, ki doslej še ni udarila mimo. Vsak nov del kmalu dobi obilico zvestih oboževalcev in je zapisan uspehu. Ni dvoma, da bi bilo z drugim delom četrtega dela (vemo da se sliši čudno, ampak pritožite se pri EA, ne pri nas) kaj drugače.

Pri EA Games bodo torej tudi tokrat v ospredje postavili bežanje pred roko pravice. Policiste boste lahko izzivali, prehitevali in jih rinili v največje jarke s pomočjo kar 20 modelov avtomobilov (Porsche, Ferrari, Lamborghini in McLaren so seveda prisotni). EA nam seveda obljublja izjemno grafiko in kdo smo mi, da jim ne bi verjeli? Vendar pa je, kot se velikokrat izkaže, prava lepota v podrobnostih. In teh bo *NFS: HP2* poln, kar bi vam naj dalo občutek nenehnega dogajanja ob progi in na njej. Pričakujte lesketanje sonca, realistične sence, padajoče listje, prašne oblake in podobne malenkosti, ki pa odločilno pripomorejo k, za *NFS* že sicer tradicionalnem, odličnemu vzdušju. Novost bodo tudi nekateri vremenski pojavi – v obliki hudih nalivov, neviht in celo tornadov boste spoznavali najmočnejše sile narave.

Svoje lepe, predvsem pa drage avtomobile, boste lahko sesuvali na 12 progah, ki se bodo nahajale v raznolikih okoljih. Na svoje divje in hitre ceste vas bodo vabili gozdovi, mediteransko okolje, tropski svet ter gore. Le kdo bi se lahko upri?

Toda vse te dobrote vam ne bodo na razpolago takoj. Proge in avtomobile boste namreč odklepali z zmagami v osrednjem načinu dirkanja (Ultimate Road Racer). Poleg tega je tu še dobro poznani način Hot Pursuit, s tokrat še agresivnejšimi varuhi reda. V teh dveh načinih vam bo na voljo več kot 60 izzivov in vsak opravljen vam bo prinesel nagrado. Poleg že omenjenih bodo tu še posebni deli za avtomobile, nove barvne kombinacije in 16 različnih preoblek za voznika. Prisotna bosta tudi načina Quick Race, v katerem bo računalnik naključno izbral avtomobile ter progo, in Challenge pri katerem bomo nastavitve uravnavali sami. Ko boste z levo roko in v vinjenem stanju premagovali nasprotnike, pa bo čas da se podate še v večigralstvo in zopet pristanete na trdnih tleh. Mi smo na razbijanje avtomobilov, ki stanejo toliko, kot življenjski zaslužek poštenih državljanov, že pripravljeni. **PCF**

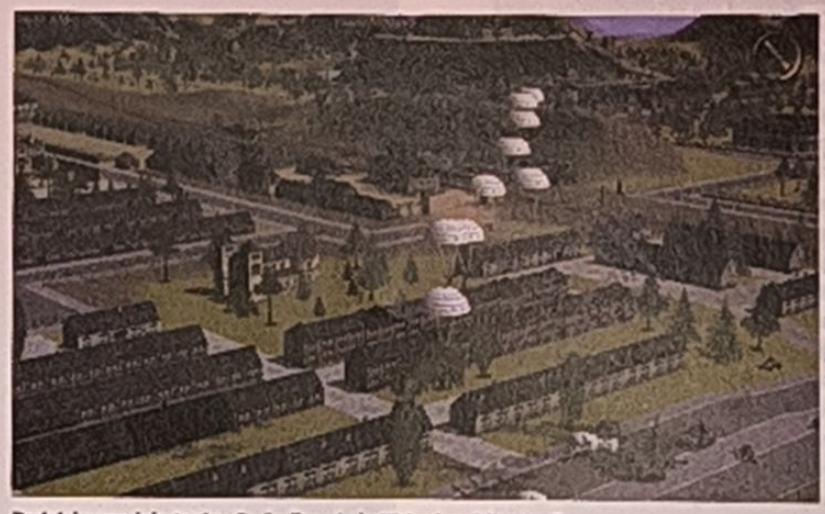
Policaji - nadležni kot vedno in še bolj agresivni. Tečnarili bodo s svojimi špicami in frčoplanom.

Ali vidite tega lepotca? Fantje slinite se; dekleta pa, prosim, ne glejte voznika, saj se pogovarjamo o avtomobilu.

DATUM IZIDA OKTOBER 2002

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Tako, na papirju, ima vse sestavine uspešnice.



Padalci napadajo tanke. Se čudite, da je Hitler izgubil vojno?

Realnočasovne strategije so izjemno priljubljene in rezultat tega so številne predstavnice tega žanra. Ravno zaradi te množičnosti se lahko zgodi, da morebitni uspešnici sem ter tja ne namenimo dovolj pozornosti. Da se to ne bi zgodilo s *Frontline Attack: War Over Europe*, smo jo vzeli pod drobnogled.

Gre torej za 3D realnočasovno strategijo, ki bo kot tudi prihajajoči *Sudden Strike 2*, temeljila na 2. svetovni vojni. Igro bo poganjal nov grafični pogon, poimenovan Earth- 3, ki mu razvijalci pojejo hvalnice in obljubljajo »spektakularno količino podrobnosti«. Bolje za njih, da je vse res!

Igra, ki jo je pod svoje okrilje vzel Eidos, bo vsebovala 3 kampanje – po eno za vsako izmed možnih strani: Sovjeti, Nemci in zavezniki. Strani se bodo med seboj razlikovale predvsem po mehanskih enotah (tanki, letala ...), pa tudi med samimi vojaki bodo manjše razlike.

Pri samem igranju naj bi zelo pomembno vlogo igral teren, prav tako menjavanje dneva in noči (s tem pa tudi vidljivosti) ter vremenski pogoji. Po besedah razvijalca, naj bi vse to močno vplivalo na sam boj. Poleg tega bo še kar nekaj možnosti, ki vam bodo lahko olajšale pot do uspeha. Med zanimivejšimi je gotovo zasedba stavb in tudi nasprotnikovih vozil s pomočjo vaših vojakov. Ko boste v hudih škripcih, boste lahko poklicali zračne sile in se na tak način otepli sovražnika. Sliši se, kot bi si nekaj idej sposodili pri *Red Alertu*, kajne?

Vendar se bo *FA* od *RA* zagotovo ločila po tem, da bo precej zvesta zgodovinskim dogodkom in bo pokrivala bitke od leta 1941 do 1944. To pomeni, da boste lahko izvedli legendarni napad na Francoze, v vojno potegnili mogočno Sovjetsko zvezo ter poskusili spremeniti zgodovino ... Vsekakor bolj prijeten način učenja zgodovine, kot je branje učbenika.

Vključen bo tudi urejevalnik misij in na voljo bo še 15 dodatnih nalog v načinu Skirmish. Prav tako ne bo izostalo večigralstvo, ki bo podpiralo do 8 igralcev preko interneta oziroma LAN-a. Tudi tu se boste lahko postavili na katero koli stran. Do izida *Frontline Attack* je ostal še en sam mesec, mi pa upamo, da vam bomo že v naslednji številki lahko ponudili opis, v katerem se bosta udarila *Sudden Strike 2* in nova Eidosova stvaritev. **PCF**

Človek si želi le mirnega spanca, potem pa pridejo tile norci!

Veliki kitajski zid, več kot 6.000 kilometrov dolga struktura, ki je nastajala več kot 400 let, je edina umetna zgradba, ki je vidna iz vesolja.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

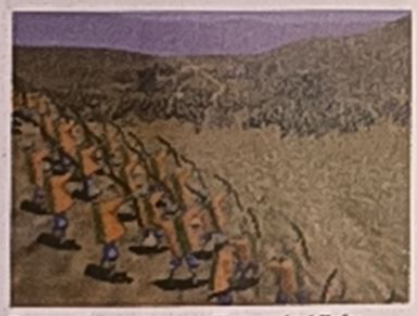
Activision Creative Assembly **www.totalwar.com**

Križarske vojne, na grmadah goreče čarovnice in pokoli na bojišču. Zanimivo obdobje, ta srednji vek.

»Statisti so pripravljeni, g. Spielberg. Kam naj postavimo vesoljsko ladjo?«

NEKOČ JE BIL KRALJ ...

Globok diplomatski aspekt Medievala pomeni, da bodo imele nebojevniške enote precejšnjo vlogo na vaši poti do uspeha. Misijonarji lahko sprožijo upor v provinci, kjer je religija drugačna od državne, atentat na sovražnega vojskovodjo pa lahko moralno sesuje tujo armado. Princeso lahko poročite s sosedom in tako utrdite zavezništvo (zatem ga lahko umorite in prevzamete njegovo ozemlje) ali s posebej priljubljenim generalom, da nadalje izboljšate njegovo zvestobo. Princeso lahko celo poročite z njenim bratom, ampak če bo njun naslednik kakšen čuden debil, ne krivite nas za to.



Formacije enot so ranljive na bokih in zadaj – hitra konjenica lahko izkoristi to hibo.

Za razliko od Shoguna, so tokrat praktično vse bojne formacije koristne.

Potrebuje PIII 300, 128Mb, 3D kartica s 16Mb
Želi PIII 800, 64Mb 3D kartica
Več igralcev Mreža (do 8), internet (do 4)

Da bi razumeli sedanjost, moramo spoznati preteklost. No, vsaj tako pravijo. Kakor koli že, *Medieval* daje temu reku dodatno težo, saj se poglablja v zgodovinske podrobnosti obdobja, ki je oblikoval svet (no, Evropo in Bližnji Vzhod). Tako jasno je videti, kako dogodki iz prve polovice drugega tisočletja – ki jih igra pokriva – še dandanes povzročajo pretrese na naših področjih. V veliki meri je to zaradi globine političnega sistema, ki ga je ustvaril razvijalec Creative Assembly. Tako lahko, na primer, slaboten vodja velesile, ki med svojim ljudstvom stežka vzdržuje podporo, poišče sovražnika – najbolje je, da je ta druge veroizpovedi in se nahaja na drugi strani sveta – se spopade z njim in si tako dorna poveča priljubljenost. Dandanes se kaj takšnega ne more zgoditi, kaj?

Bili so to torej mračni in nasilni časi, v katerih so bile meje med državami obarvano rdeče z razlogom. Seveda obstaja možnost, da se odločite mirno vladati in graditi le civilne institucije, ki bodo vašemu ljudstvu dvignile kakovost življenja, ampak več kot enkrat smo poskušali skleniti zavezništvo z močnim sosedom, ki nam je poslal sporočilo, da bi bil vesel sodelovanja z nami, če bi le lahko umaknili armado z meje – na kateri je čisto po naključju čakala njegova armada 2.000 mož, ki so si požvižgavali in poskušali ne izgledati sumljivo. Za preživetje je prebrisanost enako pomembna kot sila in tudi računalniški nasprotnik se pri tem dobro obnese.

Leto v provinci

Medieval uporablja enak pogon kot njegov predhodnik v seriji Total War, *Shogun*. V kampanjskem načinu boste večino svojega časa prebili med gledanjem v velik zemljevid Evrope in Bližnjega Vzhoda, kjer boste previdno premikali armade med provincami, istočasno pa nadgrajevali infrastrukturo, s pomočjo katere boste prišli do mogočnejših enot in maksimirali dobiček (florini so edini pravi vir). Enote, kot so lokostrelci, kopjaniki, naptha metalci, bojevniki na kamelah in seveda vitezi, se proizvajajo v urejenih skupinah po 20 in 100 posameznikov, ki jih nato lahko združujete v armade z do 16 tovrstnimi skupinami pod poveljstvom enega samega generala.

Spet, kot v *Shogunu*, ko se nasprotni armadi srečata, se lahko izid bitke odloči samodejno ali na 3D bojišču, kjer bo do izraza prišel najbolj natančen taktični model, kar so ga računalniške igre kdaj videle. Lokostrelci z brega, na primer, streljajo bolj natančno kot tisti, ki jim sonce bije v oči, medtem ko so vitezi, ki jurišajo po hribu navzgor, ranljiv plen za kakšen protinapad dobro oboroženih in izurjenih kopjanikov – če ne omenjamo dejstva, da bodo preveč utrujeni, da bi sploh zamahnili z meči, ko prijahajo do sovraga. Vendar je sama igra veliko bolj epska, pogled na zgodovino pa bolj objektiven, kot je bil v *Shogunu* – igrate lahko kot ena izmed 12 frakcij, ki vključujejo najpomembnejša katoliška, pravoslavna in muslimanska ljudstva tistega časa. Vsako ljudstvo ima lastno tehnološko drevo in enote, kar doda igri

Medieval podrobno obravnava 400 let evropske zgodovine. Kdo pravi, da se iz iger lahko naučiš le kako držati pištolo?

popolnoma novo stopnjo in užitek med igranjem. V bistvu je malo verjetno, da boste sploh lahko videli vse, kar vam igra ponuja, saj *Medieval* ni več omejen le na vojaško osvojitev (seveda je tudi to možno), temveč se vam točke dodeljujejo tudi za doseganje različnih ciljev, kot so križarske vojne ali džihadi. Igra je razdeljena v obdobja – zgodnje, srednje in pozno – in v odvisnosti od ljudstva, ki ste ga izbrali, se razlikujejo pogoji za zmago in enote, kar ji da skorajda neomejeno vrednost za ponovno preigravanje.

Srednjevečen

Če vam jo sploh uspe kdaj dokončati, seveda. Pogoji za zmago so vse prej kot zlahka dosegljivi. Križarska vojna, na primer, zahteva da vsi vojaki, ki se pridružijo armadi, ostanejo z njo do konca, medtem ko novih rekrutov ne bo – zaradi tega je lahko že ena sama bitka smrtonosna za celotno armado. Potem je tu še dejstvo, da morate do svojega cilja marširati čez sovražno ozemlje – ponavadi se ta nahaja nekje v Izraelu – in ker je ves čas na poti, trpi križarska armada težave zaradi številnih dezertacij in umiranja vojakov od utrujenosti ter sestradanosti.

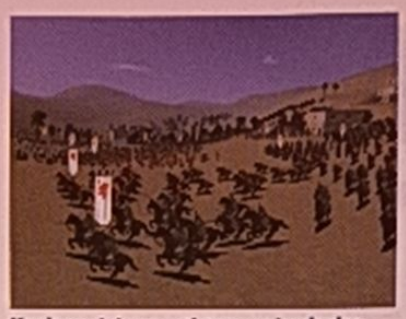
Ko se enkrat utaborite pred vrati tistega, kamor ste se že napotili, se nahajate na tisoče kilometrov od zalog ali ojačitev armade ter se ponavadi še soočite z lokalnim uporom ali protinapadom armade, ki ste jo nameravali napasti. Precejšnja možnost je, da bo večina vaših mož vrgla kopje v koruzo in odšla domov. Ampak, če nič drugega, si vas bo vsaj papež zapomnil. Tako da je vse skupaj v redu. Džihad poteka na podoben način kot križarska vojna, vendar ga lahko sprožite le zato, da si izgubljeno ozemlje priborite nazaj.

Z vsem srcem

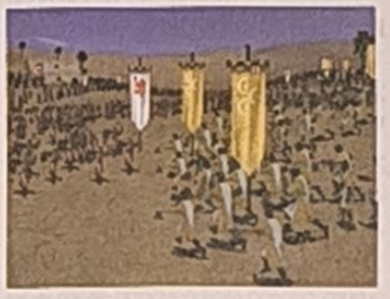
Vendar to ni vse ... Na različnih mestih skozi igro se zgodijo zgodovinski dogodki, ki precej vplivajo na igralnost. Ko pesnik Omar Khayyam prične s pisanjem *Rubajate*, na primer, bodo Turki veliko več svojega časa posvetili metafizičnim skrivnostim in tako izgubili nekaj slovitega poguma na bojišču. Ali pa dejstvo, da lahko poroke princes uporabite za politične povezave med ljudstvi. Tudi obleganja trdnjav igrajo sedaj veliko večjo vlogo in so tudi izdelana bolje kot v izvirniku. In še bi lahko naštevali.

Verjetno vam ne bo potrebno globoko razmišljati, da bi ugotovili, da nam je *Medieval* precej pogodu. Sicer bi se lahko potožili nad tem, da avtorji niso vključili nekaj manjših bojnih kampanj ali pa nad dejstvom, da je morda armada, ki odbije prvi napadalni val, v precejšnji prednosti pred napadalcem, vendar bi na ta način že dlakocepili. Brez dvoma gre za najbolj globoko, najbolj izzivalno in realistično strateško igro, ki smo jo igrali v zadnjih letih. Sicer ji ne uspe nič revolucionarnega, saj navsezadnje gre za (sicer izredno) predelavo *Shoguna*, vendar ji njegove kraljevske lastnosti prinesejo izjemen sloves ter ji asfaltirajo pot za nadaljnji razvoj te odlične serije.

Adam Oxford

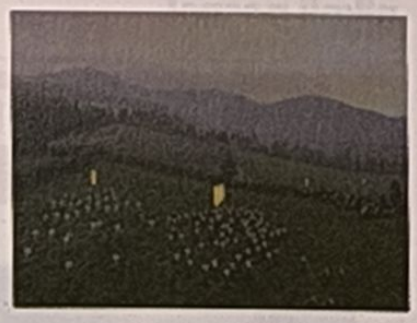


Kopja so dober protistrup za konjenico, medtem ko so juriši enot na konjih smrtonosni za večino.



NEZAMUDITETEGA

Vsak kralj, princ in general v igri imajo skupek značilnosti, ki vplivajo na njihovo zmožnost poveljevanja na bojišču in vodenja ljudstva doma. Te lastnosti se lahko spreminjajo, če jim podelite plemiške nazive ali civilne naloge, vendar se tudi spreminjajo sčasoma, ko liki razvijajo karakteristike, ki temeljijo na njihovih dejanjih. Tako se bo baron, ki je večino časa preživel doma, naučil iztisniti več florinov od svojih podanikov, vendar lahko postane tudi zapiti ženskar – s tem bi se sicer dalo preživeti v koži računalniškega novinarja, vendar v srednjem veku gotovo ni pozitivno vplivalo na moralo vojaščine.



>> KOLESA ZGODOVINE

Ne boj, mesarsko klanje.

01 Če se vam zdi kampanjski način predolg, je na voljo nekaj zgodovinskih bitk in urejevalnik zemljevidov za taležnjo akcijo. Posamezno bitko lahko tudi odigrate preko interneta s pomočjo GameSpya.

02 Posamezne bitke vam bodo prišle prav, da se spoznate z več kot 100 enotami, ki jih srečate v igri. Ugotovite, kaj se najbolje obnese proti jurišu kamel (namig: odgovor vsebuje besedi "hitro teči").

03 Posamezne bitke vam dajejo priložnost izpopolniti svojo taktiko obleganja. Postavite zemljevid s kakšno trdnjavo, navrzite par oblegalnih orožij in voila – pripravljeni ste za napad.

PCFOcena

↗ Globoka in podrobna strateško-taktična igra
↙ Morda preveč podrobnosti? Nee

VREDNO OGLEDA
Age of Empires II: Age of Kings PCF 92%
Shogun: Mongol Invasion PCF 87%
Warrior Kings PCF 90%

»Strateška igra leta, morda celo tisočletja.«

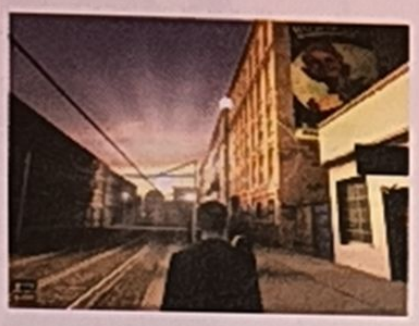
93%

Slovenci imamo radi avtomobile – že leta 1999 je vsak državljan namenil 8,1 % letnega dohodka za nakup avta, dodatnih 7,5 % pa za vzdrževanje le-tega.

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Take 2 Illusion Softworks **www.mafia-game.com**

Življenje, smrt in nezvestoba v velikem mestu. Posel, nič osebnega.



Način za več igralcev v *Mafii* sicer ni podprt, vendar so avtorji obljubili popravek, ki bi nam naj prinesel to možnost. Mi že komaj čakamo.

Lost Heaven se razprostira na več kot 12 kvadratnih miljah.

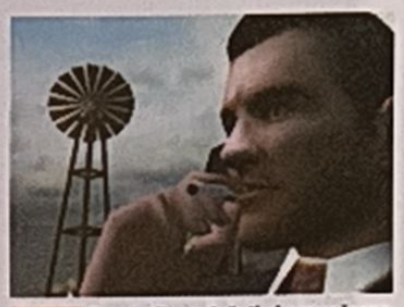
Potrebuje PII-500, 128Mb, 3D kartica s 16Mb
Želi PIII 1GHz, 64Mb 3D kartica
Več igralcev Ne (obljubljen popravek)

>> Dobrodošli v igro najboljšega gangstrskega filma, ki ga Scorsese ni nikoli posnel

Otvoritvena sekvenca traja štiri minute. V slogu najboljših gangstrskih filmov in ob spremljavi skladbe *Once Upon a Time in America*, se kamera prebija skozi umazane ulice ameriškega mesta iz tridesetih let 20. stoletja. Ko se posnetek umiri v baru v italijanski četrti in ko Tommy Angelo, taksist ki je postal mafijozo, prične prisotnemu detektivu pripovedovati, kako se je pričelo njegovo zanimivo sodelovanje z gospodom Salierijem, Vincenzom in Paulijem, boste natanko vedeli, kje leži navdih za to igro. Sedaj boste le še želeli zaigrati zadevo, da ugotovite kaj je Tommyja pripeljalo do tega, da izda svojo Družino. Dobrodošli v igro najboljšega gangstrskega filma iz 30. let, ki ga Scorcese ni nikoli posnel.

>> DAN NA DEŽELI

Želite na sveži zrak? Drama v Mafii se ne konča, ko prestopite meje mesta.

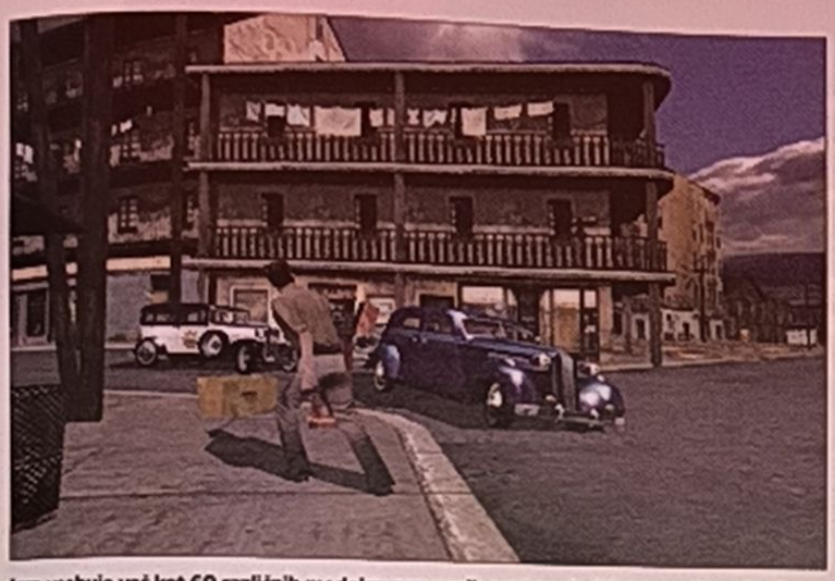


01 Zasebnik na deželi ni pravočasno dostavil denarja za zaščito. Paulie in Vincenzo raziskujeta zadevo, medtem ko Tommy počaka zunaj in pozira.

02 Streli. Grd mož s še gršo pištolo se pojavi in pove Tommyju, da Morellova banda sedaj nadzira ta kraj. Tommy bo moral urediti zadevo.

03 Krvavo streljanje – eden Morellovih goril v zadnjem hipu zgrabi denar in sede v avto. Prične se dirka skozi mirno podeželje.

04 Razbili ste avto, si skorajda zlomili vrat, ampak nič zato – ta Morellov komedijant bo nocoj lahko spal samo z ribami.



Igra vsebuje več kot 60 različnih modelov prevoznih sredstev iz 30. let ter 12 različnih orožij.

Kot ozadje za ta ambiciozen projekt, bi mesto Lost Heaven lahko le težko izboljšali. Temelji na New Yorku iz tega obdobja, videti pa je tako resnično, da dobite občutek, da bi lahko odšli in živeli tam in tako veliko, da bi gotovo imeli lepo in dogodkov polno življenje, če bi to zares storili. Nalaganje v ozadju vas bo sicer občasno spravljalo ob živce, ampak neskončne podrobnosti trgovinic, smetiščnih zabojnikov in železniških nadvozov so vsekakor vredne tega. Ljudje na pločnikih, avtomobili na cestah – vse se premika in vse izgleda tako, kot da bi to počeli tudi, če vas tam sploh ne bi bilo.

Avtomobilska nebesa

GTA3 nam je to seveda že pokazal, ampak postavitev *Mafie* v 30. leta ji daje nek nezgrešljiv šarm. Reklamni jumbo plakati, značilna glasba iz tega obdobja na avto-radiih in še posebej modeli avtomobilov. Če ste mislili, da so pred vojno v Ameriki vsi vozili črne forde model T, se pripravite na prijetno presenečenje.

Če je mesto za igro že osvojilo enega Oskarja, bodo vsaj avtomobile morali nominirati zanj; morda v kategoriji Najboljša uporaba notranjega izgorevanja v stranski vlogi. Izdelani so izredno realistično in živo, fizikalni pogon pa jim omogoča, da drsijo skozi ovinke, kot da bi bili na kotalkah. Če prehitro pripeljete v ovinek, se prevrnejo. V kakšni drugi igri se vam zadeva ne bi zdela tako zabavna, ampak na prepolnih ulicah Lost Heavena to prinaša originalne in adrenalina polne avtomobilske pregone. Dodatno zabavo prinaša dejstvo, da lahko vsak avtomobil poškodujete tako, da mu odpade posamezna luč ali odbijač, poči katero koli okno ali vdolbejo katera koli vrata.

Odličen dokaz za to, kako dober je fizikalni sistem avtomobilov, je del igre, v katerem se *Mafia* začasno prelevi v dirkalno igro s štirinajstimi avtomobili. Brez najmanjših težav. Takrat vam bodo na voljo italijanske pošasti na kolesih s po 300 konjskimi močmi, na katerih ima vsak delec karoserije nalogo, da avto obdrži na cesti pri polni hitrosti. Že samo ta neusmiljen del igre, za katerega vam vaša igralna palica ne bo niti malo hvaležna, je vreden cene, ki jo od nas zahtevajo.

Življenje je lepo

Vendar je zmaga na profesionalni dirki le eden izmed podvigov, ki ga od vas zahteva pisano življenje Cosa Nostre. Večina nalog sicer vsebuje vožnjo, vendar je precej tudi akcije na nogah, od opozorilnih ali kaznovalnih tepežev s kijem za baseball, do razstreljevanja elitističnih bordelov. Ob tem pa moramo povedati, da tovrstna dejanja izgledajo bolje, kot se igrajo. Sicer odličen scenarij in obvezni vmesni posnetki vam bodo sicer dali občutek interaktivnega filma, vendar to hkrati pomeni, da za vsako peš-nalogo ponavadi obstaja

en sam način za dokončanje. In zaradi dejstva, da se lahko, ko ste brez naloge, skozi mesto sprehodite, kamor vas je volja, ste na to omejitev še toliko bolj pozorni. V takšnih trenutkih boste morali v slogu tramvaja slediti tračnicam, ki so vam jih postavili avtorji.

In to je pomankljivost, ki jo je *Mafia* namenoma izbrala, ko se je odločila postati igra-film. Tukaj je napeta zgodba o zvestobi in izdaji, ampak razvojna ekipa se je že vnaprej odločila, kako bi naj vsak prizor izgledal. Očitno so bili preveč zaljubljeni v svoj projekt, da bi komur koli dovolili, da bi ga spreminjal. Kot Tommy Angelo boste govorili stvari, ki so vam jih drugi položili v usta, se postavljali v kul položaje, ki so vam jih vnaprej sprogramirali, s svojo glavo pa boste pričeli misliti šele na začetku naslednjega akcijskega prizora. Zaradi tega se boste na trenutke počutili, kot da ne igrate v lastnem gangstrskem filmu, temveč nastopate kot kaskaderski dvojnik.

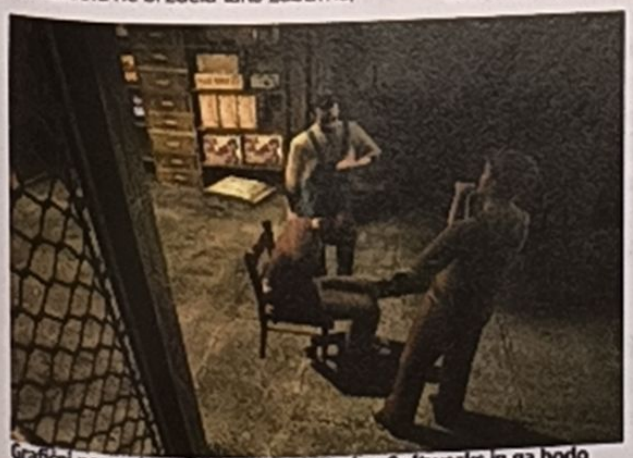
Na drugo stran tehtnice pa je seveda potrebno postaviti dejstvo, da je, kar zadeva kinematične igre, *Mafia* brez vsake konkurence. V industriji računalniških iger, kjer je glasovna igra ponavadi tako obupna, da o njej sploh ne govorimo več, vas bodo glasovi Američanov z italijanskim naglasom navdušili. Dialogi so prvorazredni, scenarij pa je privlačen, inteligenten in več kot očitno namenjen odraslim. Primerjave z *GTA3* so sicer neizbežne, vendar hkrati tudi nesmiselne. Sicer je res, da *Mafii* primanjkuje prostost, ki vam jo je slednji ponujal, vendar je to zaradi tega, ker vam bo igra Illusion Softworksa skozi svoje misije pripovedovala odlično zgodbo. Tisti med nami, ki si želijo nekaj prvorazrednega v uličnem nasilju in dramatično globino, ki bo našim dejanjem dala pomen, se ne bomo pritoževali.

Tony Ellis

NEZAMUDITETEGA

Don Salieri in polovica mesta so položili visoke stave na to, da bo Donov človek zmagal v pomembni dirki. Vi ste Donov človek. V tej neverjetno napeti dirki, v kateri lahko dirkalniki dosežejo hitrosti do 230 km/h, je po petih krogih že sploh težko prispeti na cilj. Vendar to ni vse –prispeti morate prvi. Verjemite nam, da Dona ne boste želeli razočarati.

Pretep s kiji za baseball. To mora boleti, kaj?



Grafični pogon LS3D so razvili pri Illusion Softworks in ga bodo uporabili tudi v prihajajočem *Hidden And Dangerous 2*.

Kakšen bi pa bil gangsterski film, če ne bi vseboval streljanja med hitro vožnjo po mestnih ulicah. Mafia se prične s tem.

PCFOcena

↗ Avtomobili, mesto, zgodba, naglasi
↙ Omejena svoboda

VREDNO OGLEDA
Driver PCF 89%
Carmageddon TDR 2000 PCF 51%
GTA3 PCF 92%

»Slog in prvorazrednost: boter mafijskih in dirkalnih iger.«

90%

Zgodovinarji se še danes prepirajo o tem, kdaj se je začel in končal srednji vek. Razmejitvene letnice so po večini postavljene med leti 500 in 1500 n.š.

- cenejši klici v tujino
- brez mesečne naročnine
- sekundni obračun
- pregled opravljenih pogovorov
- visoka kakovost zvoka
- zanesljivost delovanja
- enostavna uporaba
- brezplačna pomoč in informacije na 080-23 10 in www.amis.net

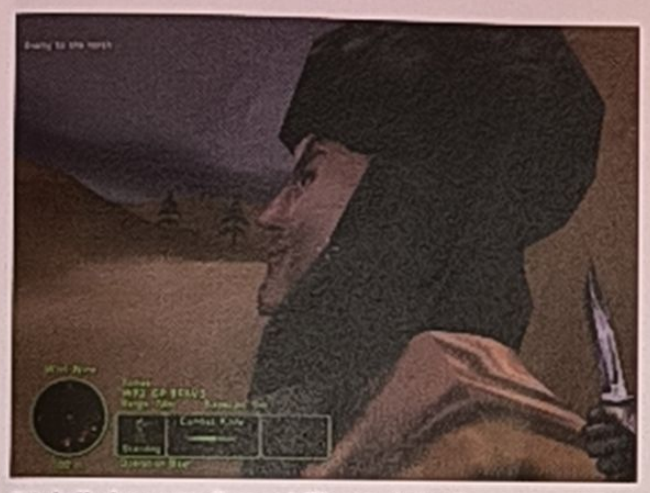
amis tel

MEDINET d.o.o., Tržaška cesta 85, p.p. 1209, 2001 Maribor, Slovenija
telefon: +386 (0) 2 320 6 320, fax: +386 (0) 320 6 325, e-mail: info@amis.net, http://www.amis.net

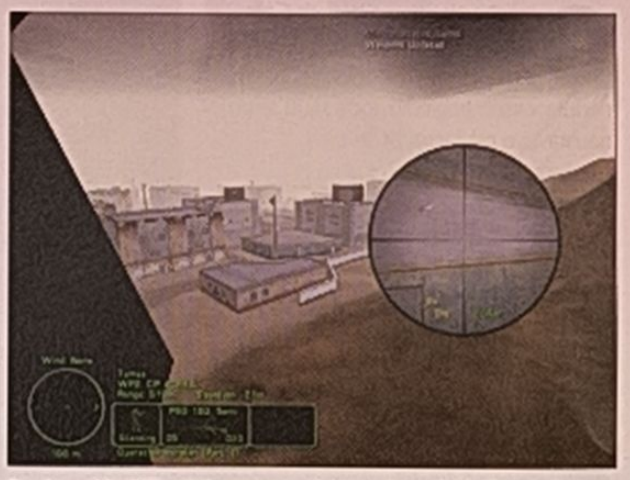
DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

NovaLogic Zombie Studios **www.novalogic.com**

Ta grdi raček naj se vam ne smili, saj je njegov edini cilj kraja vašega denarja.



Tale je živ, ima nastavljeno najvišjo stopnjo inteligence, po poklicu pa je očitno kip.



Ena izmed boljših misij – ostrostrelska podpora iz helikopterja.

Potrebuje P II, 64 Mb, 3D kartica
Želi PII 400 Mhz, 128Mb
Več igralcev Mreža, internet

Opozorilo: Ta igra bo pri določenem odstotku populacije povzročila plešavost. Obolele osebe prepoznamo po jeznih obrazih in vpitju: »Kaj je narobe z mano, da kupujem tako ničvredne izdelke?« V zadnji fazi si začnejo ruvati lase, dokler si ne izpulijo še poslednjega. Ampak zapomnite si – to se dogaja le določenemu delu prebivalstva.

Nekaj takega bi moralo pisati na prvi strani igre *Delta Force: Task Force Dagger*, ki jo lahko označimo kot DF 3.5. Novalogic se namreč ni mogel izjasniti, kaj njihov izdelek sploh je. Zaradi te igre sem prišel do spoznanja, da v igričarskem svetu sovražim decimalna števila. Mar naravna niso dovolj? »3.5«. Je to sploh kakšno število?!

V *DF 3.5* tiktaka nekoliko izboljšani grafični pogon tretjega dela, pa tudi igra je v osnovah enaka. Po drugi strani pa deluje kot samostojen izdelek, saj ima popolnoma novo kampanjo z več kot 20 misijami, soliden večigralski način in celo spodoben urejevalnik stopenj. Za igro ne potrebujete tretjega dela *DF*, cena *Task Force Dagger* (šest tisočakov) pa je nižja, kot bi odšteli za pravo nadaljevanje.

Grdobije na sto in en način

Dogajanje je postavljeno v Afganistan – Tora Bora, Kabul in ostala zveneča imena so seveda vključena. Očitno molzenje po 11. septembru razjarjenih Američanov, torej. Toda čustva vseh vpletenih v katastrofo očitno niso pomembna; da se le kuje dobiček. Povrh vsega igra sploh nima zgodbe. Da, prav ste prebrali – nič, nada, zero ... Seveda, če kot zgodbo ne upoštevate stavka – elitna skupina, ki se bori proti kriminalu in navodila pred vsako misijo: pobij kar leze in gre, pa še njihova letala raztreši za štos.

Grafika. Očitno so razvijalci računali, da bodo vsi kupci slabovidni, saj nam ponujajo grafični zmazek. Na prvi pogled je vse skupaj sicer lepo, vendar z vsako preigrano minuto kruto spoznavate resnico. Nenatančne teksture, trdo gibanje in zilijon napak v slogu izginjajočih delov teles in navideznih zidov vam bodo sčasoma požrli živce. Zaradi takih stvari se vam kar lahko zgodi, da ste ustreljeni skozi steno – neodpustljivo, obenem pa stvar povzroča oranžne lase.

In ko smo ravno pri streljanju – v igri boste imeli bogato orožarno, ki pa vseeno ni vredna posebne hvale, saj se lastnosti orožja ne razlikujejo dovolj. *TFD* je po zvrsti lahkotnejša komandovščina, v kateri pa za razliko od večine drugih (beri Clancyjevih) niste član ekipe, temveč ste večino časa popolnoma sami. Ker pa na življenje ponavadi gledamo s svetle strani, si lahko porečemo, da je, glede na umetno inteligenco v igri, to prej dobro, kot slabo. Posebne inteligence namreč ne smete pričakovati – nasprotniki znajo streljati (slabo) in se vreči na tla, tu pa se tudi konča. Njihove sposobnosti sicer lahko nastavite sami, ampak tudi pri najvišji ne pričakujte Einsteinov.

Naj jim bo

Sedaj, ko sem izlil jezo, pa si poglejmo še svetlejše stvari. Razveseljive so razsežne pokrajine, po katerih lahko prosto vandrate. Večino časa boste sicer samo slepo sledili kompasu, ki vam bo kazal pot do naslednje pomembne točke. Kljub temu je dober občutek, da lahko zlezete na najvišji hrib in od tam pospravite precej Bin Ladnovih fantov ali pa se vsaj razgledate naokrog. Posebej v višinah pride do izraza ostrostrelstvo, ki je tudi ena redkih odlično izvedenih stvari v igri.

Še najbolj prijetno pa me je presenetilo igranje preko interneta, ki je s pomočjo NovaWorld skrajno preprosto. Užitek je največji, če naletite na profesionalce, saj lahko na tak način okusite pravo moštveno delo.

Bili so trenutki, ko bi igri prisolil oceno 5 (odstotkov, da ne bo pomote), spet drugič bi ji namenil 80. Vse skupaj je nedodelano in namenjeno pobiranju denarja; ima pa tudi svetle točke – vendar te ne prepričajo, da je igra vredna svojega denarja.

Tomaž Bartolj

Vrh hriba, bazooka v roki, pod mano pa kup teroristov – le kaj si človek še lahko želi?

O MOJ BOG!

Sem si dejal, ko sem spoznaval največje neumnosti v TFD. Razvijalci so se neprestano hvalili, kako bodo v igro vključili 10 različnih elitnih skupin iz celega sveta. In so jih. Po drugi strani pa jih niso: vsi imajo enako orožje, enake lastnosti in popolnoma vseeno je, s katero igrate. Očitno so jim zgolj nadeli drugačno vojaško kolekcijo in bili mnenja, da je to dovolj. Potem pa je tu še debilni tretjeosebni (prvoosebni je v redu) pogled. Tega proglašam za najbolj neuporabno in hroščato zadevo v zgodovini iger. Naprej ne bom govoril, ker bi me skoraj zagotovo scenzurirali!

Večigralstvo je presenetljivo dobro, najbolj pa sem se zabaval v načinu Capture the flag.

PCF Ocena

↗ Večigralstvo, velike pokrajine
↙ Ni zgodbe, grda kot hudič, obupna UI

VREDNO OGLEDA
The Sum of all Fears PCF 71 %
Hidden And Dangerous PCF 92 %
Ghost Recon PCF 80%

"Zmazek, ki ni nadaljevanje, pa tudi dodatek ne. Priporočamo le z večigralskega vidika."

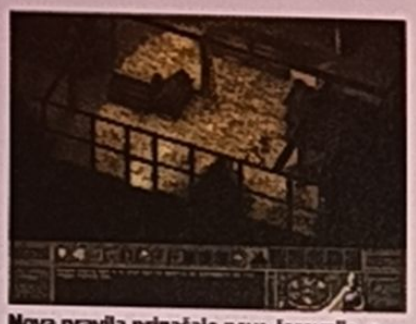
64%

Mafija je skrivna organizacija, ki so jo prebivalci Sicilije osnovali v 9. stoletju, da bi se ubranili arabskih in normanskih zavojevalcev.

ICEWIND DALE

Virgin/Interplay Black Isle **http://icewind2.blackisle.com**

Čas v ledeni deželi se je ustavil. Očitno niso opazili, da mi že igramo Neverwinter Nights.



Nova pravila prinašajo nove čarovnije, a so razlike resnično majhne.

Vmesnik je sicer nekoliko preoblikovan, vendar to ne prinese nove kakovosti vašim RPG podvigom.

>> Sicer ne trpi za hroščatostjo, je pa nenavdahnjena in daje občutek že videnega

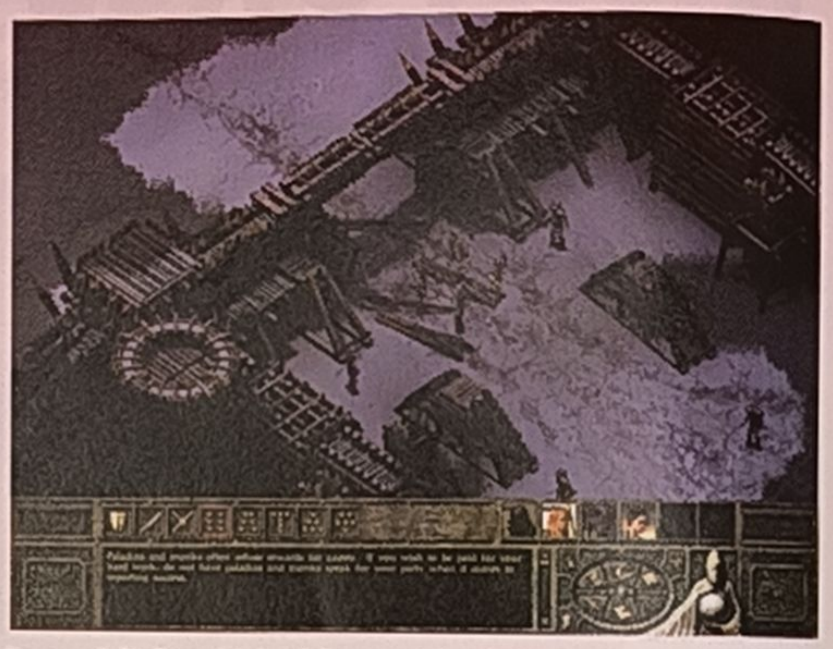
Potrebuje PII-350,64Mb
Zahteva PIII-500, 128Mb
Več igralcev Mreža, internet (do 6)

Opišimo oba dela *Baldur's Gate* kot par lepih, bogatih, a razvajenih sorodnic – privilegirana in naduta v vseh pogledih, toda kljub temu neustavljivo privlačna za še tako izkušenega igralca RPG. Kaj pa bi potem porekli o *Icewind Dale*? No, lahko bi rekli, da je nekako njun zmešan, škrbast in štorast bratranec z dežele. Torej prijazen in preprost fantič. Vsakega imamo bolj ali manj radi na svoj način. Pa ne pretiravajmo z družinskimi vezmi. Bistvo je, da je eden izmed tekmecev velikega *Baldur's Gate* dobil svoje nadaljevanje.

Po RPG dobrotah, kot so *Dungeon Siege*, *Morrowind* in *Neverwinter Nights*, smo postali igralci izjemno razvajeni. Hočemo le še najboljše, videti želimo le najlepše. Saj veste, vse tisto lesketanje ob čarovnijah, iskrenje ob mlatenju z mečem ... Morda smo potem celo sami malce krivi za vizualno razočaranje pri *ID2*, saj v le-tem bije grafični pogon Infinity, ki je doživel svoj debitantski nastop pred (davnimi) štirimi leti. Zaradi svoje starosti torej ne more več izpolnjevati vseh pričakovanj v letu 2002, je pa iz sebe iztisnil še zadnje atome moči, zato mu bomo na tem področju malce pogledali skozi prste. Navsezadnje ima igra zagotovo v rokavu še kakšen drug adut, kajne?

Črni Peter

Na žalost ne. Vse se utaplja v sivi povprečnosti. Za starega mačka in obupanega oboževalca te zvrsti, bi se v *ID2* še našlo nekaj zabave, za novinca pa je njegova predstava dokaj neprepričljiva, saj ne predstavlja nikakršnih novosti. Igra se drži znanega recepta, vse je povsem rutinsko. Sestavite torej druščino iz 6 kompanjonov po dokaj dobri Black Islovi interpretaciji tretje izdaje pravil D&D, potem pa se veselo odpravite svoji dogodivščini naproti.



Sneg ... nekaj tednov v letu je zelo lep, ampak čez nekaj časa postane nadležen kot hudič.

Rešujte žrtve X pred zlobnimi in nadvse grozljivimi tirani Y, rešite svet z neverjetno veliko pretepanja, čaranja in klanja, ter seveda izboljšujte sposobnosti svojih junakov, da bodo vse prej omenjeno počeli še učinkoviteje.

Ne morem reči, da je vse skupaj slabo izvedeno; struktura nalog je domiselna, vaši junaki imajo malce več osebnosti kot v prvem delu in prisotnih je nekaj blagih presenečenj – toda vse skupaj je omejeno s škripavim pogonom, znotraj katerega enostavno ni mogoče storiti več. *ID2* boleha tudi za problemom, ki ga poznamo že iz predhodnika – šibka in dokončna zgodba, v katero vaša četica šestih (ki jo ustvarite sami) ni dovolj vključena. Huda slabost, saj se na koncu igre najbrž sploh ne boste spomnili, kako je vašim junakom ime.

Nadaljevanja morajo vsebovati inovacije, če hočejo uspeti, še posebej če je konkurenca tako napredovala. *ID2* na tem ne naredi dovolj. Prisotne so sicer nekatere dobro izpeljane ideje: nova interakcija deluje skrajno zadovoljivo, tudi pravila so izpopolnjena in uravnovešena. Black Isle je sicer tudi prisluhnil oboževalcem in vključil stvari, ki jih ti obožujejo – kopico magičnih predmetov, pri katerih se kaže nekaj domišljije – toda po večini gre zgolj za kozmetične popravke in nič bistvenega. Očitno je bila igra izdelana v hudi naglici – sicer ne trpi za posebno hroščatostjo, je pa nenavdahnjena in daje občutek že videnega. To je tudi njen največji greh, s katerim je sama sebi izkopala grob.

Ljubim *Neverwinter Nights*

In sedaj še najpomembneje – v primerjavi z *NN*, *ID2* preprosto nima ničesar, s čimer bi upravičila nakup. Igra bo primerna le za tiste, katerih fetiš je bildanje junakov in zbiranje čarobnih predmetov. Brata *Baldur* sta torej dobila le še enega grdega bratranca. **PCF**

PCFOcena:

↗ Spodobno izvedena igra RPG
↙ Ki ne ponudi novosti in daje občutek že videnega

VREDNO OGLEDA:
Baldur's Gate II PCF 94%
Morrowind PCF 88%
Neverwinter Nights PCF 91%

"Še ena igra RPG, ki propade zaradi pomanjkanja domišljije in novosti."

65%

INDUSTRY GIANT 2

JoWood Lasten **www.industrygiant2.com**

Si želite ustvariti bogastvo s prodajo vrtnih palčkov? Potem je to prava stvar za vas.

Sistem vodiča v *Industry Giant 2* vas bo hitro privadil igranju.

Potrebuje PII-350, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi PII-500, 128 Mb
Več igralcev

Ste se že kdaj vprašali, od kod prihajajo stvari? Si mogoče ogledujete vaš hladilnik z neprikrito radovednostjo in se sprašujete o koreninah električnega motorja? Mogoče ste že ugotovili, da ima tisti, ki prodaja plastične kozarčke za enkratno uporabo, denarja na pretek? Če vas kdaj obhajajo takšne in podobne misli, potem je *Industry Giant* najbolj primerna igra za vas, saj je edina igra, v kateri lahko ustvarjate dobiček od prodaje Tupperwara, zobnih ščetk in miz istočasno. In zadeva je celo zabavna.

OK, mogoče nismo izbrali pravega pridevnika, a je *IG2* kljub temu ravno toliko zasvojljiva, kot bi naj bila. Brez hrušča tankov, strelov plazmatskih pušk in vonja po napalmu – v *IG2* ne pričakujte nikakršne akcije. To so zamenjali bančni računi in marže. Prav tako ne pričakujte katastrof v slogu *SimCity*, saj je razburjenje vezano na občasno iztirjenje kakšnega vlaka.

Kljub naštetemu pa *IG2* poseka čisto vse druge brezdušne igre, ki so se obesile na idejo *Tycoona* in jih veselo mečemo v koš oz. razmišljamo o tem, kako bi jih reciklirali v sušilec za lase ali kuhinjsko posodo.

Poanta *IG2* je zaslužek in mnogo poti vodi k danemu cilju. Denar je mogoče zaslužiti s prodajo cele vrste izdelkov, vključno z belo tehniko in hrano. Nemogoče bi bilo igrati dvakrat na identičen način, saj je asortiment izdelkov neverjeten, tako da lahko enkrat prodajate umetno zobovje, drugič pa plišaste medvedke ali zemeljske oreščke. Produkcijske verige vseh izdelkov so prav tako pomembne kot končni izdelki, tako da boste včasih morali zgraditi več zgradb, da bi na trg spravili en sam izdelek.

Materialni svet

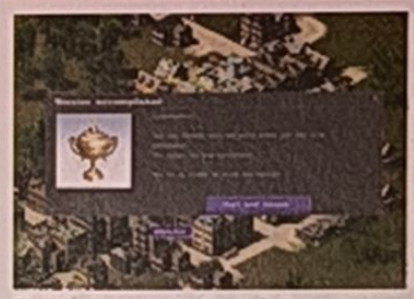
Če, na primer, želite prodajati gumijaste izdelke v obalnem mestu, boste morali najti naftne vrtine, začeti črpati nafto, jo predelati v gumo v kemični tovarni, preden pa sestavite napihljive čolne v tretji tovarni, pa boste morali poskrbeti še za to, da boste izdelke spravili na prodajne police. Ko vam to uspe, postanete industrijski palček – od tod je še dolga pot.

Največja prednosti *IG2* nista globina ali pisanost, temveč enostavnost uporabe. Podrobnosti o vsaki tovarni, izdelku, skladišču so dostopne z le nekaj kliki, podatki o stanju proizvodnje in napredku pa so jasni in logični. Nikoli se vam ne bo treba prebijati skozi mučne tabele ali natrpane menije, da bi našli možnost, ki jo iščete.

IG2 pa ni igra za nepotrpežljive, saj ni mogoče uspeti čez noč. Vzpostavljanje velike industrijske mreže zahteva kar nekaj finančne manipulacije, zato bo minilo kar nekaj časa, preden vam dobiček omogoča širjenje na druga področja. Možnosti in kombinacij, ki jih lahko preizkusite, je ogromno in preizkusite lahko čisto vse, saj vam bo igra sama že takoj predlagala, da ne zapravite vsega denarja za en sam podvig.

Podrobnosti so pomembne in najboljši način igranja je ta, da ne hitite. Velika prednost igre je vodič, ki pokriva vse osnovne elemente igre, ki izjemno olajša privajanje na še tako majhne podrobnosti. Počasen tempo igre in podroben mikromanagement *IG2* postavljata pred igre v slogu *SimCity* ali *Transport Tycoon* in zaradi tega ni za vsakogar. Tisti, ki pa so pripravljeni posvetiti čas previdnemu načrtovanju in strategiji, pa bodo nagrajeni s kar nekaj neprespanimi nočmi in zadovoljnimi jutri.

Paul Dean



Sladek okus uspeha. Le da je brez okusa.

Dokler kupujejo naš šampon, bodo najverjetneje kupovali tudi sušilnike za lase.

>> Edina igra, v kateri lahko ustvarjate dobiček od prodaje Tupperwara, zobnih ščetk in miz istočasno

PCFOcena

↗ Zasvojljiva, podrobna in pisana
↙ Ponavljajoča se, malce neprizanesljiva

VREDNO OGLEDA
Capitalism II PCF 88%
Transport Tycoon Deluxe PCF 80%
Civilization III PCF 91%

"Poglobljena in podrobna, a ni za vsakogar."

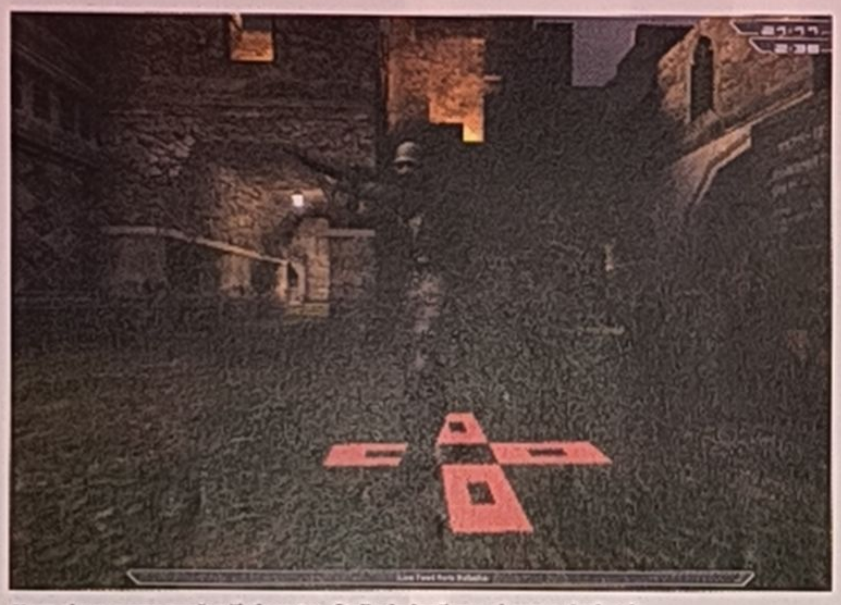
77%

V Afganistanu so pred kratkim proslavljali dan neodvisnosti in ena izmed glavnih točk na slovesnosti so bili moški bodybuilderji.

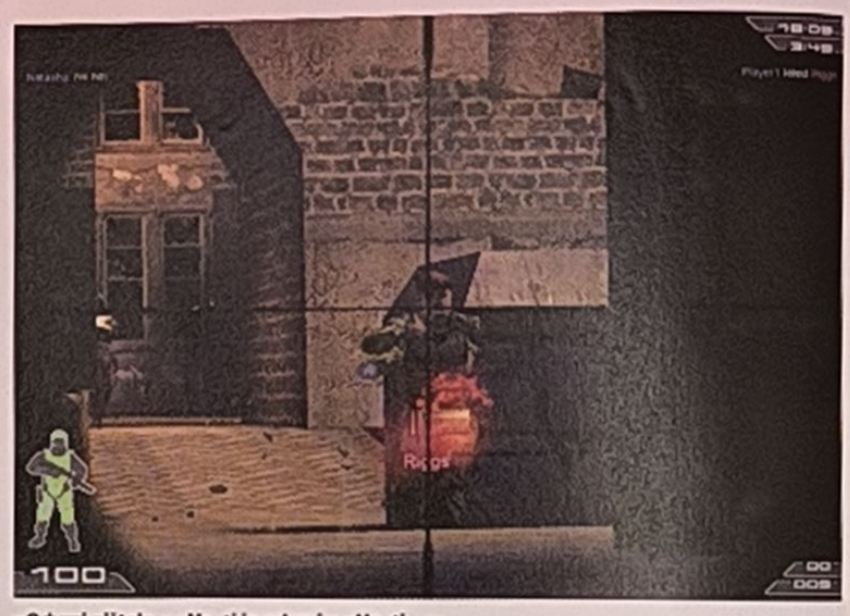
TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR

Infogrames Tactical Ops Team **www.infogrames.co.uk**

V času mrzlice pred ameriškim posredovanjem v Iraku je vsaka »realistična« strelska igra dobrodošla.



***Unrealov* pogon prežveči *Counter-Strike* in izpljune njegovo drobovje.**



»Odvrzi pištolo.« »Ne, ti jo odvrzi.« »Ne, ti ...«

»*Tactical Ops* ima veliko lastnosti svojega očeta – še posebej hitrost

Si zamislite, kako hudo mora biti fantu, ker je prisiljen ko pa je včeraj pojedel cel kotel pasulja.

Potrebuje PII-300, 64 Mb, 56K modem
Želi PIII-650, 128 Mb, širokopasovna povezava
Več igralcev Mreža, internet (do 16)

Četudi bi to želeli, pa o *Tactical Ops: Assault On Terror* ne moremo govoriti, ne da bi jo primerjali s *Counter-Strikom*. Na koncu koncev je prav uspeh slednje igre vzpodbudil izdelavo podobnih iger za vse priljubljene igralne pogone. Ta igra je *Unreal Tournamentov* poizkus zasedbe prestola. Čeprav je *Tactical Ops* že nekaj let na voljo kot brezplačen mod, pa so ga Infogrames končno spakirali v prodajno različico, ki za zagon ne potrebuje izvirnega *Unreal Tournamenta*. Vendar pa to ni le *UT*-jev odgovor na *Counter-Strike* – *Tactical Ops* je pravzaprav *Unreal Tournamentova* različica *Counter-Strika*. In to je pomembna razlika.

Omejitev hitrosti

Čeprav na mizo postavlja enake koncepte, kot je recimo, da smrt predstavlja izostanek iz celotnega kroga, za zmage pa ste nagrajeni z denarjem, pa so *Tac Ops* s seboj vzeli tudi kopico elementov svojega očeta – recimo hitrost. Vendar pa hitro premikajoči se liki in ozke stopnje ne gredo skupaj, zato je bil rezultat vsakega našega spopada na internetu masovni juriš na pričetku stopnje, nato pa triminutno posedanje in rjovenje na preživele. Namesto *Counter-Strikovske* napetosti smo torej dobili prej nekakšno nadležnost.

V načinu za enega igralca lahko v primeru smrti preskočite ostanek spopada in greste naprej – kar je nujno, kajti obupna UI pogosto ne zna dokončati dela. Vendar pa je najbolje igrati brez sovražnikov, kajti razen priučevanja stopnjam je način za enega igralca brezzvezna zloraba kode. Če pa niste pripravljeni vložiti mesecev v izboljšavo svoje igre, bo večina internetnih strežnikov polnih izkušenih igralcev – in edino takšni vam ponujajo dostojno količino pokanja – za vas nedosegljivih.

Zaradi tega boste verjetno obupali že veliko prej.

Peklenska dirka

Če na zadevo pogledamo bolj pozitivno, ponuja *Unrealov* pogon raznolike oblike misij. Velikanske stolpnice, kitajska četrt, železniške postaje in ternačni doki pomagajo k vedno sveži akciji. No, vsaj dokler ne ugotovite, da igrate le na tisti peščici strežnikov, ki je v tistem času priljubljena. To je več ali manj povzetek *Tactical Ops* – gre za vsestransko igro, ki ponuja veliko, vendar se spotakne ob vsaki korenini, če je pazljivo ne usmerjate.

Druga težava je cena. Lahko jo kupite za dobrih 7 tisočakov ali pa za pol cene kupite *Unreal Tournament* in mod brezplačno snamete z interneta. Čeprav nimamo nič proti, da ustvarjalci moda dobijo zaslužene denarce, pa postane stvar absolutno predraga, razen če ste veteran, ki želi izraziti podporo razvijalcem. **PCF**

PCFOcena

↗ Hitra, raznolika taktična akcija
↙ Glede na ceno *UT*-ja je draga

VREDNO OGLEDA
Counter-Strike PCF 94%
Global Operations PCF 76%
Team Factor PCF 49%

»Spodobna strelska igra, ki pa nima ničesar, kar bi definitivno priviačilo.«

71%

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 6

V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege na DVD-ju

PCF 5

V reviji
Brezžična omrežja / Napoved Doom III / Supertest skenerjev / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / Test procesorjev

Na diskih
Celoten Real Draw 1.5 / Celoten TCM 4000 / Celoten Making Waves Audio 2.43 / Soldier of Fortune 2

PCF 4

V reviji
Računalniki v vesoljskih poletih / Digitalni dom prihodnosti / Sejem E3 / Supertest digitalnih aparatov / Sestavite Xbox

Na diskih
Celoten Vexira Antivirus / Maya Personal Learning Edition / TOCA Race Driver / Jedi Knight II

PCF 3

V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Varnost PC-ja / Jedi Knight II / Ustvarjajte lastno glasbo / Supertest zvočnih kartic

Na diskih
Celoten EZedia 2 MX / Celoten Magix Music Maker 6 / Celoten Repligator / FIFA 2002 World Cup / Cultures 2

PCF 2

V reviji
Nasilje v igrah / Posebni filmski učinki / Odpravljanje PC težav / Vodič za Linux / Supertest enot CD-R

Na diskih
Celoten FineReader 4 Pro / Celoten Xara WebStyle 1.2 / Warrior Kings / Sistem Linux na DVD-ju

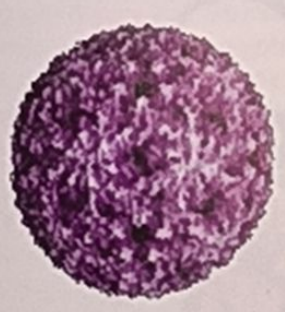
PCF1

V reviji
Sestavite računalnik / Prihodnost računalništva / Namizno založništvo / Medal of Honor / C&C Renegade / Supertest grafičnih kartic

Na disku
Quark Xpress 5.0 Beta / Celoten AceHTML 4 Pro / Celoten Steganos Security II / Capitalism 2 / Worms Blast

PCFormat PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Darja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC



USTVARJALCI VIRUSOV

PC Format se pogovarja z ljudmi, ki programirajo viruse. Kdo so in zakaj to počnejo?

ZAVARUJTE SVOJ PC

Kodirajte elektronsko pošto, premagajte vlomilce, zakrijte sledove online, preprečite drugim dostop do PC-ja.

VROČI OPISI IN NAPOVEDI IGER

Hitman 2: Silent Assassin >> Emperor: Rise of the Middle Kingdom >> Sudden Strike 2 >> Napovedi s sejma ECTS in video posnetek s sejma na DVD-ju

NAJBOLJŠI DISK

Celotni programi in najbolj vroče demo igre na CD-ju >> DVD izdaja prinaša več kot 4 Gb dobrot

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

Najnižja izmerjena temperatura na svetu je – 89,4°C, ki so jo zabeležili na ruski postaji na Antarktiki leta 1983.

TEAM FACTOR

Singularity Software Lasten **www.teamfactor.co.uk**

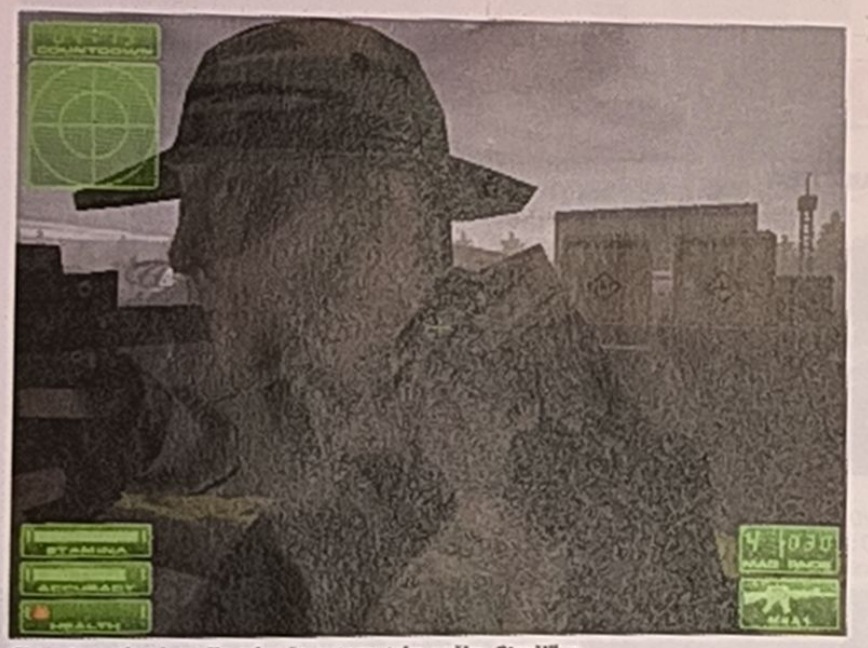
Glavni dejavnik v igri je, kot izgleda, samo čas.

Potrebuje PIII-500, 128 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi 1 GHz PIII, 512 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev Internet

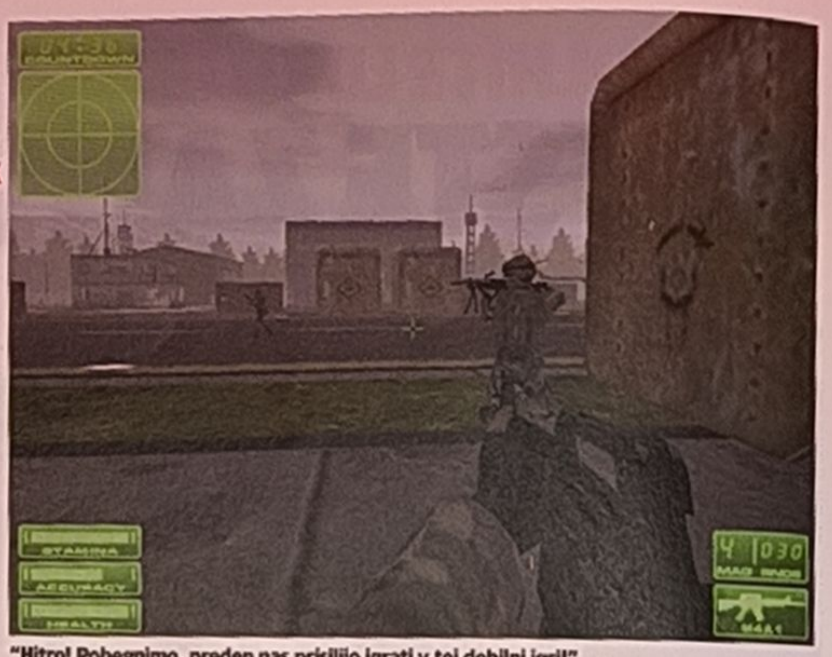
Še enkrat se srečujemo s fanti, ki nosijo čisto prave puške, v igri, razviti v zmedenem prepričanju, da če imajo ljudje radi *Counter Strike*, bodo imeli radi tudi, no, *Counter Strike*. In če se je *CS* prodajal (*A ni bil zastonj? – urednik*), medtem ko je tekel na pogonu *Half-Life*, očitno nima smisla zapravljati čas in denar za razvoj novega 3D pogona. Pomembno je, da so v igri fantje z velikimi puškami, ki počnejo stvari, dostojne fantov z velikimi puškami, kot je razstreljevanje sovražnikovih baz in dajanje ukazov s prasketajočimi radijskimi glasovi.

Čeprav se bomo znašli v znanem okolju večigralskih prvoosebnih iger z modernimi orožji, mesti, ki jih nadzorujejo gverilci in tajne letalske baze, za nameček obstaja še način za enega igralca z računalniško vodenimi nasprotniki. In kaj je narobe? Obleka. V naglici, da bi igro čim prej spravili na police, je bilo očitno ubranih preveč bližnjic.

Posnemanje realnosti? Nikoli slišali. Izurjeni morilci poskakujoče tekajo naokoli, kot da bi trenirali za *Riverdance*.



Glava tega tipa je večja od vaše avtomatske puške. Strašljivo.



"Hitro! Pobegnimo, preden nas prisilijo igrati v tej debilni igri!"

In če so ti morilci računalniško vodeni, bodo odskakljali naravnost v zid. Algoritem za iskanje poti so razvijalci očitno povzeli po doktorski disertaciji o navigacijskih sposobnostih muhe na razstavi dvojno zastekljenih oken.

Tudi v misijah na odprtem bodo neumni boti tekli proti svojim tarčam kot postružniki v maskirnih oblekah, tako da jih bo druga stran preprosto pokosila. Še posebej zanimivo neuporabno je okno na dnu zaslona, v katerem piše, kdo je koga ustrelil: "Bot1 killed by Bot2. Bot 2 killed by Bot3. Bot 3 killed by Bot4 ..." Mmm. Uporabno. Stopnje se ne razlikujejo veliko od likov, ki jih poseljujejo: so enolične, kvadrataste, slabo teksturirane in popolnoma neprepričljive.

Edina inovacija v *Team Factor* so statistike v slogu RPG iger. Specializirali se boste lahko kot izvidnik, ostrostrelec ali kaj drugega in napredovanje oz. nazadovanje bo odvisno od vašega obnašanja v večigralskih spopadih. Dobra ideja, a dvomimo, da boste lahko našli dovolj soigralcev, da bi jo lahko pošteno izkoristili. **PCF**

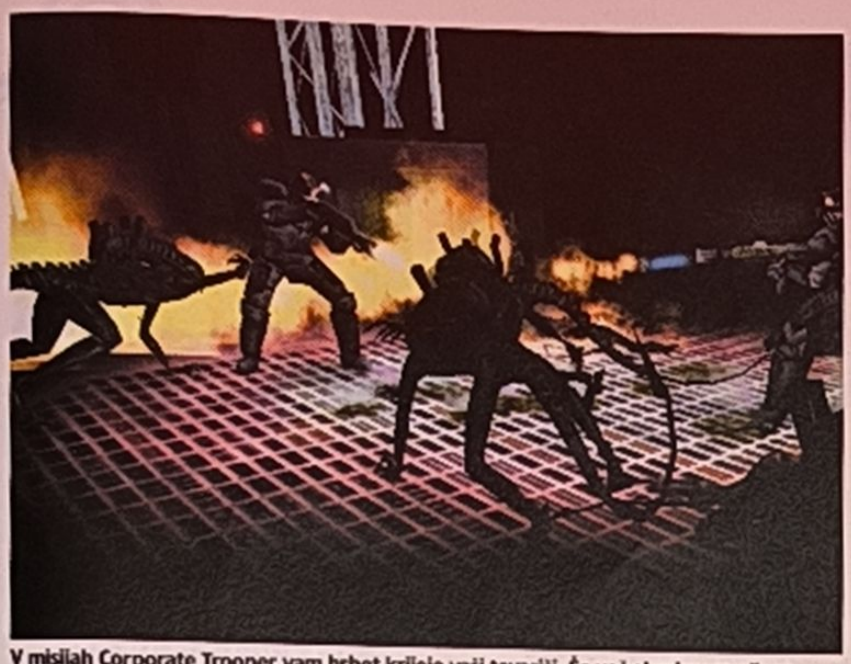
PCFOcena

↗ Sistem statistik kot v igrah RPG
↙ Debilni boti

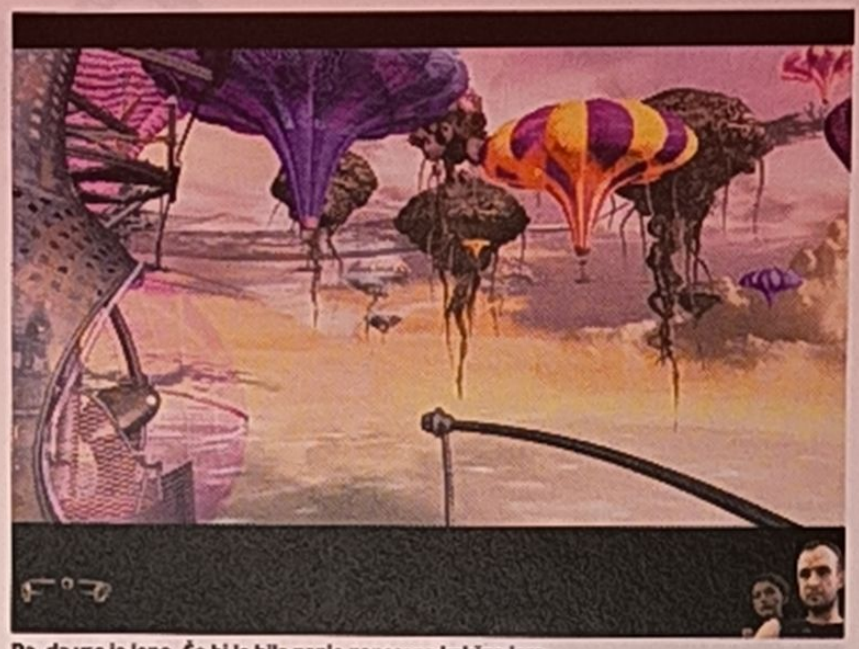
VREDNO OGLEDA
Counter Strike PCF 94%
Mobile Forces PCF 74%
Soldier of Fortune II PCF 85%

"Slab poskus streljanja na očitno tarčo, saj jo popolnoma zgreši."

49%



V misijah Corporate Trooper vam hrbet krijejo vaši tovariši. Še več obrokov za aliene ...



Da, da vse je lepo. Če bi le bila nanjo nanesena kakšna igra.

ALIENS VS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Vivendi Third Law **www.sierraonline.com**

Še več krvi in kisline ... Alien se vrača!

Potrebuje PII-450, 64 Mb, 3D kartica
Želi PIII-600, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb
Več igralcev Mreža, internet (do 16)

Zaradi vzpona neodvisnih izdelovalcev modov se sprašujemo, ali uradni diski z misijami počasi ne drsijo na smetišče zgodovine. In lep primer tega je pričujoč izdelek, ki vsebuje štiri nove mape za več igralcev (obupno malo v primerjavi s tem, kar lahko brezplačno snamete z interneta) in vse izdane popravke, ki pa jih že tako ali tako imate, če ste spletni igralec. Poglavitna privlačnost je devet novih map za enega igralca, tri za vsako vrsto – Predator, Corporate Trooper (nekoliko modificiran marinec) in Predalien (nemogoče močan alien). Vsi trije se v takšni ali drugačni obliki tako ali tako pojavljajo v izvirni igri, zato tukaj ni presenečenj.

Zgodba dodatka se ohlapno razvija okrog artefakta, s katerim bi naj bilo mogoče nadzorovati aliene. Ljudje in Predatorji ga mrzlično iščejo, alieni pa bi seveda raje videli, da bi ostal tam kjer je.

Kampanja Predalien je nedvomno najboljša, saj pričnete kot facehugger v bazi predatorjev, nato pa se razvijete v krvoločnega chestbursterja, ki straši po glavni bazi. Po eni strani gre za predelavo prve alienske stopnje v *AvP2*, le da so predatorji povsem drugačen sovražnik od marincev, zato je stvar kul. To kampanjo boste zaključili v dobri uri,

Mamica ...

kar je škoda. Kampanja Corporate Trooper je nekaj daljša in čeprav je zelo napeta, pa gre za standardno proceduro iz izvirne igre. Dobra, a kratkovečna zabava.

Kot v *AVP2* je predatorejva kampanja največje razočaranje. Po začetnih stopnjah se vse skupaj sicer nekoliko razvije, vendar pričnete v okolju, ki ga naseljujejo slabo modelirane avtohtone živali, ki nikakor ne spadajo v drugače likovno povsem dobro izvedeno igro. Tako kot ostali kampanji, tudi ta ne traja dolgo – celoten paket smo preigrali v slabem dnevu. Če sta navdušeni nad *AvP2*, vam bo *Primal Hunt* všeč, vendar vas moramo opozoriti, da paket enostavno nima dovolj vsebine. **PCF**

PCFOcena

↗ Predalien, nekaj novih področij
↙ Prekratek, obupna predatorjeva kampanja

»Sicer kar zabaven dodatek, ki pa ne traja dolgo.«

61%

SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY

Mindscape Dreamcatcher Games **www.mindscape.co.uk**

Lahko razrešite skrivnost? Ali se sploh splača truditi?

Potrebuje PII-350, 32 Mb
Želi PII-450, 64 Mb

Le kakšna igra zasede 5 CD-jev? Morda takšna z vnaprej izrisano grafiko? Morda takšna, ki je izvesila zastavo modne muhe devetdesetih – interaktivni film? Ali pa, kot se to izkaže pri *Schizm*, gre za kombinacijo obojega?

Veste, *Schizm* je predstavnik nove vrste vnaprej izrisanih grafičnih pustolovščin v slogu *Mysta*, ki v neživljenjski, ploski in dolgočasen svet celo vrže nekaj animacije. Poleg nekaterih atmosferičnih učinkov, kot so tapiserije, ki plahutajo v vetru, je vsak trenutek med fiksno, vnaprej izrisano lokacijo, predstavljen kot film iz perspektive lika. Skoraj tako, kot bi bili tam, torej ...

Kot je to manira pri tej vrsti iger, imate neomejen 360-stopinjski pogled, tako da si lahko ogledate prelestno grafiko, ki je veličastna. Če imate srečo, boste našli celo uganko ali kaj podobnega, da kliknete nanjo, vendar se na to ne zanašajte preveč; interaktivnost v *Schizm* je tako uborna, kot pri konkurenci.

Tu in tam se v video sekvencah pojavijo liki, ki priskrbijo namige – vendar le enkrat, zato si morate na papir sami zapisati vsebino njihovega čebljanja. Le od kdaj so stenografske spretnosti nujno potrebne za raziskovanje skrivnostnih nezemeljskih svetov? Glede na to da je vse fiksno in vnaprej sprogramirano, se

Nezemeljski svet Argilus. Veliko manj navdušujoč kot izgleda.

sprašujemo, zakaj niso vključili dnevnika, ki bi se z napredovanjem sam zapolnjeval, tako kot to že štiri leta počnejo drugi predstavniki te zvrsti?

Zato pa je na voljo ena inovacija – nadzorujete dva pustolovca: Sama in Hannah. Vsak raziskuje drug kotiček nezemeljskega sveta in ker lahko med njima preklapljate po volji, to razbije linearnost. Nekatere uganke so odvisne od njunega sodelovanja.

Za ljudi, ki radi vidijo, da so grafične pustolovščine interaktivne, živahne in polne vzdušja, je to igra, ki jo bodo odrivali stran s 5-metrskim drogom. Ljubitelji *Mysta* bodo v njej uživali. **PCF**

PCFOcena

↗ Lepa na pogled
↙ Interaktivna kot fotografija

"Miselno, lepo in arhaično pohajkovanje."

56%

Samo po 2 tednih izkrcanja zaveznikov v Normandiji, je bilo na francoskih tleh že 619.000 vojakov, 95.000 vozil in 218.000 ton težkega orožja

FALLOUT: RADIOACTIVE

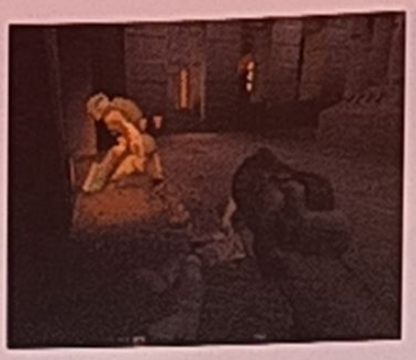
Bo potrjena Virgin **www.virgininteractive.co.uk**

Iz Interplayevih studiev najverjetneje ne bomo deležni niti ene igra RPG več, a je vsaj Virgin poskrbel, da bo nepozabna klasika dihala še nekaj časa. Serija *Fallout* je snov, iz katere so stkane legende, in ost v oko vseh tistih, ki so še vedno prepričani, da zgodba v RPG igri lahko poteka samo okoli dolgih brad, temnic in koboldov.

Zgodba te igre je postavljena v post-nuklearno obdobje, tako da drobtinic iz Pobesnelega Maxa ni mogoče zgrešiti, a so te odlično integrirane v igro. V kompletu boste deležni apokaliptičnega ozemlja *Fallouta*, hitrosti *Fallouta 2* in bojevanja v slogu *Commandos* v igri *Fallout Tactics*. Stavimo, da takšne količine klasičnega užitka ne boste našli v nobenem drugem paketu. Moramo še enkrat povedati, da gre za nujen nakup?

↗ Tri izjemne igre, ogromno dodatnega materiala
↙ Malenkost predraga glede na starost iger

"Polna škatla legend, ki si jo morate lastiti." **92%**



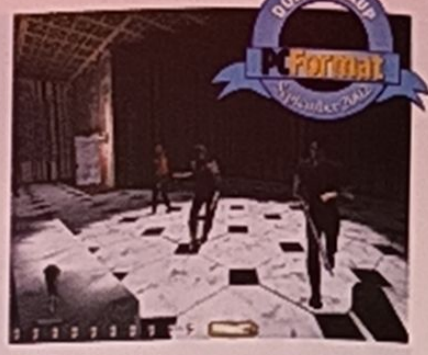
QUAKE II

4.000 SIT Activision / Empire

Pomislite, da je bil *Quake II* svoj čas najsvetlejša zvezda na igričarskem nebu; danes namreč izgleda le še nekoliko neumno. Klasična strelska mojstrovina iz id Softwara sicer ostaja najčistejša večigralska strelska izkušnja, a je način za enega igralca presenetljivo patetičen. *Doom* je neprimerno bolje prestal preizkus časa, saj *Quake II* deluje neverjetno osnovno, UI je porazna in prav očitno mu manjka originalnih idej. Bolje bo, če se nostalgično spominjate, kako dober je bil *Quake II* in se ne izpostavljate razočaranju danes.

↗ Deathmatch mu ogromno dolguje
↙ Preveč osnoven, slabo se je postaral

"Legenda, za katero bo najbolje, da to tudi ostane." **70%**



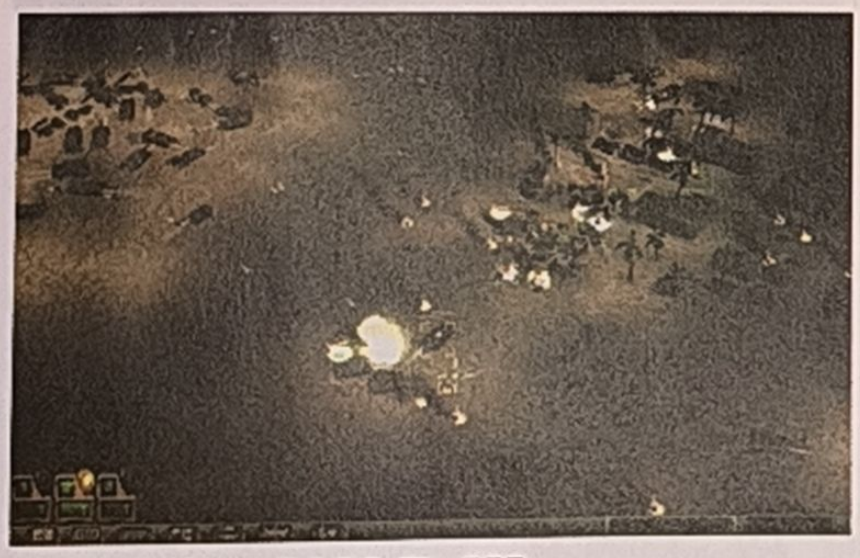
THIEF II: THE METAL AGE

2.590 SIT Sold Out

Če ne bi bilo serije *Thief*, ne bi nikoli dočakali *Deus Exa*. Iz Looking Glass Studios, ki se je kasneje prelevil v Ion Storm, je prišla veličastna igra, za katero omenjeni pridevnik velja še danes. Z načinom prikritega igranja je serija *Thief* postavila čisto nove temelje za prvoosebne strelske igre in temu primerno tudi ponuja čisto novo igralno izkušnjo. Če si *Thief II* še niste privoščili, je že kar kriminalno, če ga boste spregledali za tako ceno, pa vas odjavimo v Uradnem listu.

↗ Revolucija igralnosti
↙ Grafika že kaže posledice starosti

"Prava klasika, ki je PC igre popeljala na naslednjo stopnjo." **93%**



WORLD WAR III

Bo potrjeno JoWood **www.jowood.com**

Uganite, kateri neprikladen mesec je bil lani izbran za izdajo "posrečeno" poimenovane realnočasovne strategije. Uganite, koliko prahu je *World War III* dvignila ob vsem razburjenju zaradi dogodkov 11. septembra. Tako je. Nič, nada, nichs. Nobenega škandala ni bilo, da o splošnem nezanimanju sploh ne govorimo. Sicer gre za precej hraber projekt (Američani, Rusi in Iračani se bojujejo za prevlado nad naftnimi rezervami), ki bi celo zažgal, če ne bi že imeli *Red Alert*. Gre za čisto spodobno igro (če odštejemo politiziranje) z realnimi enotami, a se nihče ne bo stepel za lasten izvod. Cena za tako dostojno igro je čisto primerna, a jo boste bolje odnesli, če boste počakali na *C&C: Generals*.

↗ Realne enote, dostojna grafika
↙ Malce neokusna, neizvirna

"Medlo kontroverzna realnočasovna strategija, ki bo zapolnila trenutno vrzel v zvrsti." **78%**

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

2.990 SIT Activision/Empire

Glede na to, da ima verjetno najneumnejši naslov vseh časov (razen mogoče *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*), bi od tega akcijsega RPG-ja pričakovali veličino, ki pa jo je zgrešil za cel kilometer. V igri obstaja nekaj izjemnih idej, med katerimi kraljuje prekapljanje med različnimi časovnimi obdobji, a jo v končni fazi odlikuje le srčkana grafika. Danes je igra le še prazna izkušnja, ki dela človeka nervoznega in si ne zasluži večje pozornosti.

↗ Še vedno dobro izgleda, nekaj idej je prav zanimivih
↙ Ne izpolnjuje obljub

"Ambiciozno zastavljeno igranje vlog, ki pa je le še dolgočasno." **68%**

TOCA 2: TOURING CARS

2.590 SIT Sold Out

Dokler napeto pričakujemo *TOCA Race Driver*, tretjo izdajo te izjemne dirkalne serije, se lahko uspešno tolažimo s cenejšo ponovno izdajo. Sicer ne boste ponoreli od navdušenja, a gre vseeno za izjemno dirkalno izkušnjo, ki še danes odlično izgleda. Povrhu vsega pa deljenega zaslona za štiri igralce ne vidimo vsak dan, vsaj na PC-jih ne. *TOCA 2* sicer ni tako tehnična, kot *McRae* ali tako arkadna, kot *Screamer*, a je dobro uravnotežena igra, ki bo zadovoljila vsakogar.

↗ Ni preveč tehnična, igranje na deljenem zaslonu
↙ Malce postarana, nič novega

"Ena najboljših dirkalnih iger za ceno, ki je ne smete spregledati." **82%**

VALHALLA CHRONICLES

Paradox Entertainment Lasten **www.paradoxplaza.com**

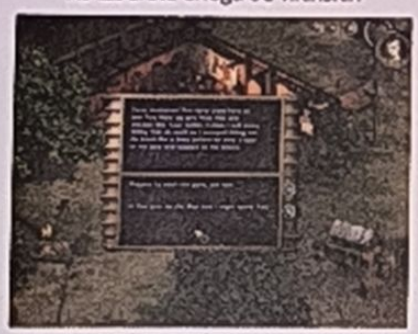
Potrebuje P-200, 128 Mb
Želi PIII-300, 3D kartico z 2 Mb
Več igralcev Internet, mreža

Naravne sile in ravnotežje so mogočne stvari in logično je, da moramo, po blestečih naslovih, kot so *Baldur's Gate II*, *Dungeon Siege* in *Neverwinter Nights*, preživeti še kakšno nočno moro RPG, tokrat imenovano *Valhalla Chronicles*. Gre samo za uravnoteženje jina in janga.

Ko izberete enega od vikinških junakov, se odpravite na nalogo po meri, katere cilj je preprečiti konec sveta. Izpolnjevanje naloge v glavnem vključuje tekanje naokoli in izvajanje skrajnje dolgočasnih opravil, zbiranje predmetov in bojevanje, ki je prav toliko vznemirljivo, kot mokra kura. In vse skupaj je treba opraviti večkrat. Zaporedoma.

Valhalla Chronicles pa le ni popoln polom in vas bo do neke mere celo zabavala. Če imate dober smisel za humor in za zadevo niste plačali. Izkušnja igranja vlog je, iskreno povedano, patetična. Bojevanje je sestavljeno iz spastičnega udarjanja po likih v postavljaških pozah, ki tekajo po (po večini nezanimivi) pokrajini. Dialog pa je sploh razred zase. Stari vojaški maček ponuja nagrado za vsakogar, ki je dovolj hraber, da se odpravi v "strašljivi stari gozd", maščevalen starec vam pove, kako je "poredel" (pojedel?) možgane vašega očeta, prodajalec, ki mu ne morete prodati niti najcenejših predmetov, pa vam ponudi zastonj prevoz z njegovo barko, ker je "že dovolj bogat". Naleteli smo celo na razbojnika, ki nas je preganjal po polovici mape, samo zato, da bi nam povedal, da se predaja. Dialogi niso le nelogični, temveč so tudi neverjetno nezanimivi. Vaši odgovori so po večini v slogu: "Daj mi to ali pa ti razbijem betico." Ne ravno karakterno, kajne?

Valhalla Chronicles je igra, s tolikšnim številom pomanjkljivosti, nekonsistentnosti in spregledanih podrobnosti, da je prav sramotno. Vleče se v nedogled, brez da bi v igralcu prižgala eno samo iskrico zanimanja, navdušenja ali akcije. Izogibajte se je kot kuge. **PCF**



Mala pujsasta deklica? Ta je pa malce močna, kajne? Vzdevki lahko tudi bolijo, veš.

To je slavna Kijevska tržnica. Kjer si nihče ne more privoščiti ničesar, kar lahko prodate.

"Stara kobila?" A ni bila svoj čas fraza veljala za žaljivko?

PCFOcena

↗ Nenamerno smešna
↙ Še Amigo bi bilo sram

"Hudo pomanjkljiv in podpovprečen RPG dolgčas."

40%

Valhafa ali dvorana padlih je bivališče Odina v Asgardu, kamor so mu Valkire pripeljale polovico padlih v boju.

giga sport

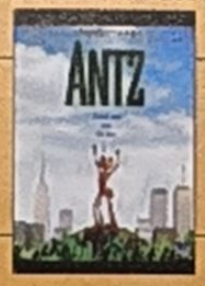
Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

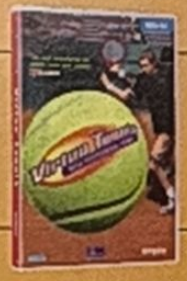
PC CD-ROM IGRE:

Grand Theft Auto 3

Warcraft III

MTV Sports: Skateboarding

Antz Extreme Racing


Virtua Tennis


LEGO Racers SLO

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

ROJENI ZA DIGITALNO POPOTOVANJE

Vas srbijo pete? Naj vam razložimo, kako se s lahko svojim prenosnikom odpravite na popotovanje.

NA DISKU

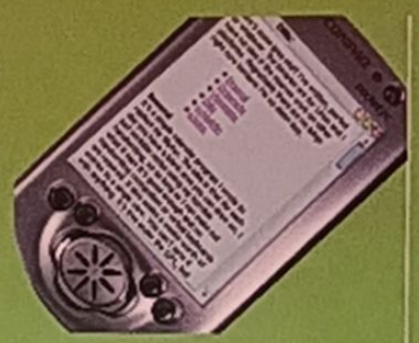
Prenosniki in dlančniki so neverjetno uporabni, vendar se nam ne zdi, da bi se navidezni inštruktor vožnje kdaj prijel ...

>>Priročne napravice

Brez prave opreme ne greste nikamor. Tukaj je nekaj najboljših orodij, ki bodo tudi na poti vzdrževala vašo produktivnost.

Handspring Treo T180
172.000 SIT

> Palm na steroidih z vgrajenim aparatom GSM. In tipkovnico. Čeprav je njegova slabost nekako neračunalniški črno-beli zaslon in nekoliko neprivlačna oblika, pa je to pravi mobilnik. Pa še cena za tako vrhunsko napravo ni previsoka.



Compaq iPaq
198.000 SIT

> Debelušna oblika in podpora Bluetoothu pomenita, da lahko stvarco uporabljate med potjo, ne da bi bili ovešeni z žicami. Kopica funkcij, vključno z *MS Messengerjem* in celo nekaj spodobnih iger iz iPaqa, naredijo vrhunski PDA.

Nokia 9210i
237.600 SIT

> Verjetno najboljši približek žepnemu prenosniku – model 9210i ima, za razliko od nedodelanega predhodnika, dodaten pomnilnik in spletni brskalnik. Zaslon je odličen, čeprav ne dovolj velik, tipkovnica fantastična, telefon pa integriran. Klasika.

Nekoč pred davnimi časi, kot pravijo v pravljicah, je bil računalnik naprava, ki je zapolnila celotno sobo, tej pošasti pa so morali neprenehoma streči možje in žene v belih laboratorijskih oblačilih in rokavicah. Hiter pogled po kateri koli spodobni računalniški trgovini razkrije, kako daleč nas je od takrat ponesel napredek. Ne samo, da se je spremenila moda oblačil – bele plašče so zamenjale ohlapne obleke – temveč je čudežni pohod silicija omogočil skrčenje računalnika, ki bi bil nekoč velik kot Saturn, v obliko, ki jo brez težav spravite v žep, sicer z obupnim prikazovalnikom in uporabnostjo le za zapisovanje beležk in opomnikov.

Mobilne zgodbe

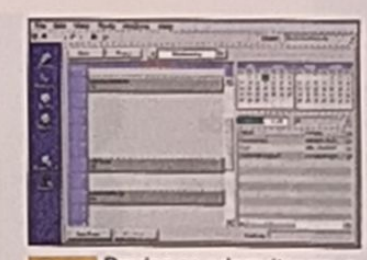
To je torej dlančnik? No, pravzaprav ne. Dodelana strojna oprema in inteligentno programje poskrbita, da lahko tudi med potjo počnete kaj pametnega. Nikar v drugem tednu januarja ne zavrzite tistega Palma, ki ste ga dobili za novoletno darilo, ker pač ne gre za višek sodobne mobilne tehnologije. Največja težava pri PDA-jih in mobilnih napravah ni v tem, da lahko počnejo kar koli – česar ne zmorejo – temveč v tem, da jih je potrebno integrirati v vaše druge računalniške navade. Ko boste tako daleč, vas pričakuje mobilna razsvetlitev. Tukaj boste našli vse kar morate vedeti in nikar ne pozabite, da imamo na tokratnih diskih 50 orodij za dlančnike, pa tudi nekaj iger smo navrgli. **PCF**

>> Dodelana strojna oprema in inteligentno programje poskrbita, da lahko tudi med potjo počnete kaj pametnega

>>INSYNC

Kako svoj PC sinhronizirate s Palmom.

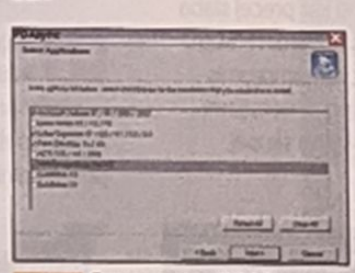
01 Svoj Palm povežite s PC-jem. Palmi imajo poseben podstavek, ki prikrije nadležno kablovje.



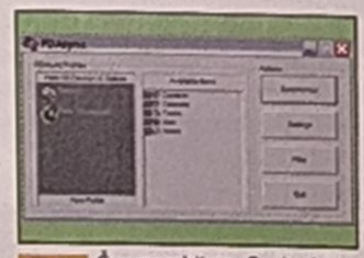
02 Preden se odpravite ven, s programom *Palm Desktop* vnesite vse svoje zmenke za ta dan.

03 Medtem ko je Palm na podstavku, pritisnite gumb za sinhronizacijo in programje bo preneslo podatke iz PC-ja v Palm.

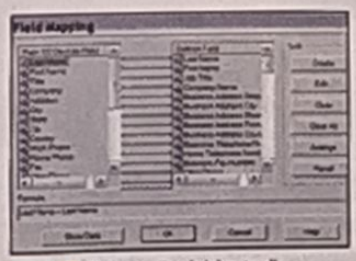
04 Ko pritisnete gumb **Date**, se bodo vaši sestanki prikazali na Palmovem zaslonu. Prekopirajo se tudi vse druge informacije.



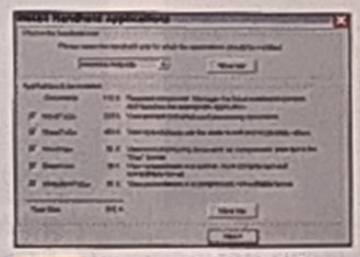
05 S programom *PDASync* (preizkusna različica je na CD-ju) sinhronizirajte podatke med svojimi pogosto uporabljanimi programi.



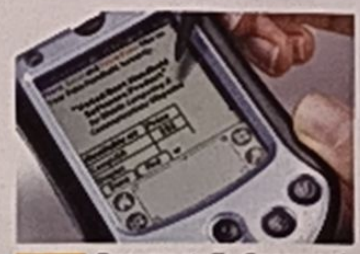
06 Če uporabljate *Outlook*, je sinhronizacija preprosta kot klik na gumb **Synchronise**. Sploh ni potrebno uporabiti *Palm Desktopa*.



07 Prilagodite lahko tudi mapiranje polj. To je priročno, če imate vnesene ljudi s štirimi številkami GSM in tremi naslovi.



08 Kaj pa preglednice in datoteke z besedili? *Documents To Go* (preizkusna različica na disku) jih lahko pretvori v Palmu prijazen format.

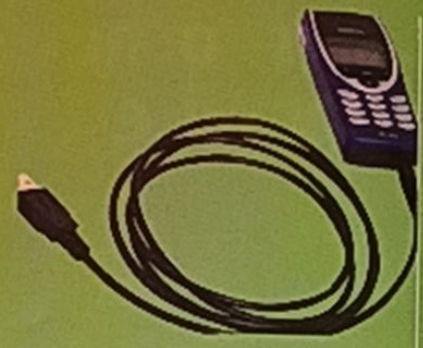


09 *Documents To Go* namesti programje za *Word* in *Excel* na vaš Palm. Sinhronizirajte in dobili boste dostop do datotek *Office*.

Targus Foldaway Keyboard
25.000 SIT
www.targus.com
> Ne ravno napihljiv zložljiv PDA, zato pa naslednja najboljša stvar. Odlična za primere, ko potrebujete tipkovnico, vendar ne želite polne velikosti, zelo primerna za vlak. Na voljo za Visor, Jornado in iPaq.

Motorola FreeCharge
21.500 SIT
www.freeplay.net
> Ravno ko ga najbolj potrebujete, vaš mobilni telefon izdihne. Vendar lahko sedaj svoj polnilec kar navijete. S 45-sekundnim navijanjem dobite 4-5 minut pogovora oziroma več ur v pripravljenosti. Kmalu bo na voljo različica za Nokie.

WorldTravel Connector Pack
25.000 SIT
www.thinkgeek.com
> Ko se znajdete v kakšni čudni državi, potem je komunikacijski svet bojišče nezdružljivih standardov in vmesnikov. Ta paket z vsemi vrstami priključkov vam bo v pomoč kjer koli se nahajate.



USB Phone Charger
3.500 SIT
www.thinkgeek.com
> Zakaj bi s seboj vzeli dve napravi, če pa lahko le eno? To napravo priključite v vrata USB na prenosnem računalniku in že polni baterijo vašega mobilnega telefona. Če imate torej prenosnik, lahko polnilec za mobilni telefon pustite kar doma.

>> VSTOPITE V ONLINE SVET

Prenosniki so uporabni, vendar začnejo izstopati šele takrat, ko se z njimi priključite na internet.

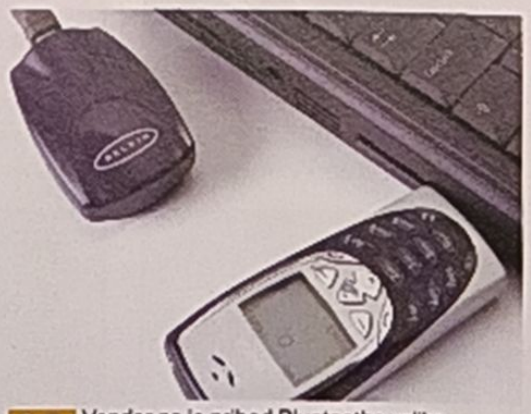
No, tukaj pa je pomembna očitna namembnost – preverjanje in pošiljanje elektronske pošte od koder koli, brskanje po informacijah o lokalnih znamenitostih in cenah ter še čem. Seveda ne smemo pozabiti, da se lahko postavljate pred lastniki kibernetičnih kavarn in jim v obraz poveste, da ne potrebujete njihovih uslug – razen morda kapučina.

Če imate prenosnik, potem obstaja verjetnost, da ima že integriran modem, obstoječe klicna tarifa pa pokriva tudi podatkovni dostop. Slaba stran vsega pa je, da je mobilna pokritost še vedno kar precej slaba – še slabše je pri bliskovito hitrih standardih HSCSD ali GPRS – upoštevati pa morate tudi kompromis med spodobno tipkovnico ter težo in dimenzijami naprav, ki jih prenašate. Kako torej vse skupaj poteka?

01 Najpreprostejša možnost bi bila, da si omislite PDA z integriranim telefonom. Sicer je razpon modelov omejen in tudi poceni niso, vendar pogosto dobite boljšo tipkovnico in morda tudi boljši prikazovalnik.

02 Preverite, ali lahko dobite dostop z visoko hitrostjo. Nokia 9210 vključuje HSCSD, ki uporablja nekaj mobilnih kanalov za hitrosti do 28 K, kar je veliko bolje od 9,6 K pri enem samem kanalu. Pri nas to uslugo ponuja le Mobitel.

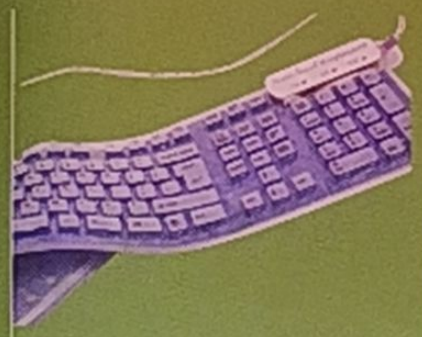
05 Če vam Bluetooth predstavlja previsok izdatek, so na voljo infrardeča vrata, ki so vgrajena v večino mobilnih telefonov in PDA-jev. Žal pa morate upoštevati, da se morata obe vrati med seboj »videti«. No, še vedno deluje hitro kot povezava preko kabla, le da je brez kabla.



06 Vendar pa je prihod Bluetootha veliko proizvajalcev prenosnikov vzpodbudil k opustitvi IR vrat. Če jih nimate, potem kupite USB IR napravo, kot je tale, katerih cene se gibljejo okrog 15 tisočakov.

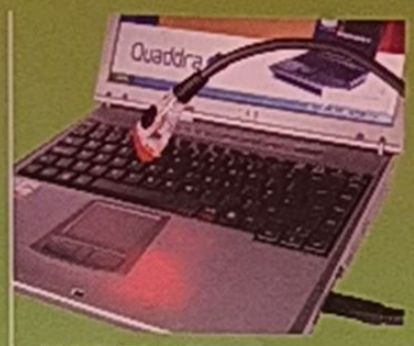
07 Čisto vseeno je ali svoj modem s prenosnikom povežete preko Bluetootha, IR vrat ali kabla. Vaš prenosnik tako ali tako vidi standardni modem. Dejstvo, da lahko komunicira s hitrostmi od 9,6 K pa do bliskovitega GPRS, je nepomembno.

Rojeni za digitalno popotovanje



True-Touch Roll-Up Keyboard

> Kadar koli potrebujete to tipkovnico, jo preprosto razvijte. To je izredno orodje za vse uporabnike prenosnikov, ki pogrešajo tipkovnice standardne velikosti.



USB Flexlight
5.400 SIT
www.thinkgeek.com

> Če potrebujete svetlobo – in kdo je na dolgih potovanjih z letalom ne – potem ta USB luč razsvetli vse vaše tipkalniške oziroma telefonske potrebe. Mogoče jo je zvijati in zato jo je kot svetilko lažje uporabljati kot LCD zaslon vašega prenosnika.

Cappuccino PC
Od 290.000 SIT
www.cappuccinopc.com

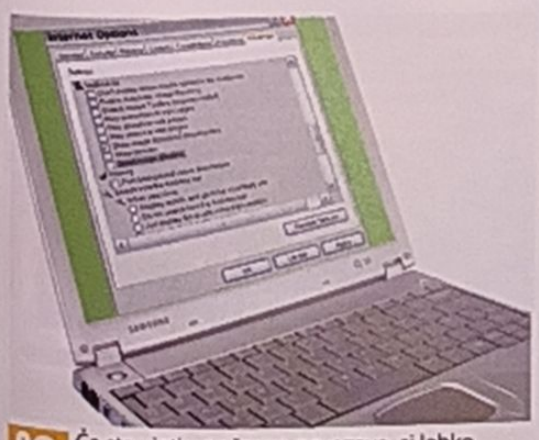
> Ne, zaslon ni priložen, zato pa dobite Intelov PC srednje hitrosti z modemskimi in omrežnimi vrati ter trdi disk. Kamor koli greste, vzemite s seboj svojo pisarno. Oziroma tja, kjer sta na voljo tipkovnica in zaslon.

Password Manager
25.000 SIT
www.thinkgeek.com

> Če želite shraniti PIN-e svojih kreditnih kartic, gesla in tako naprej, potem bo ta napravica velikosti obeska za ključe olajšala vaše življenje. Vključite jo s skrivno sekvenco tipk, prikaže pa lahko do 20 shranjenih šifer.

03 Podrobnosti o dostopu vstavite v preference dlančnika, nato pa se povežite preko IR vrat na mobilnem telefonu. Nikola, ki potuje v London na ECTS se bo povezal na brezplačni Pobox (0845 0800180), uporabniško ime in geslo sta **pobox**.

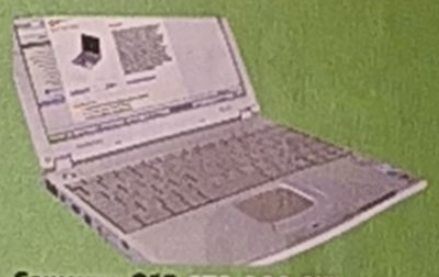
04 Bluetooth bi lahko predstavljal naslednji korak v evoluciji mobilnih komunikacij. S to prenosno brezžično dostopno točko lahko svoj Palm nastavite, da se samodejno sinhronizira z vašim PC-jem, ko se temu približate. Lahko uporabite tudi modem na PC-ju.



08 Če ste ujeti v počasno povezavo, si lahko življenje olajšate s tem, da v *Internet Explorerju* nastavite, naj ne snema slik. Lahko pa uporabite tudi WAP. *IE* ne obvlada WAP-a, zato pa lahko na **www.gelon.net** najdete prevajalnik iz WAP v HTML.

09 In tukaj je tudi Wi-Fi. Dostopne Wi-Fi točke so brezplačne, čeprav izjemno redke – da, njihova uporaba je res brezplačna. Vse kar potrebujete, je Wi-Fi kartica v prenosniku in če ste v dosegu antene, že komunicirate z internetom in to pri hitrostih do 54 Mb/s. Samo v tujini.

Cesarstvo prenosnikov



Samsung Q10 670.000 SIT

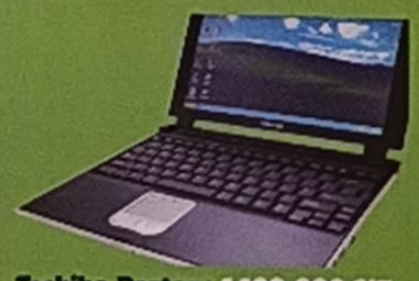
Tanek Q10 jeklenega izgleda prihaja s posebnim modulom, ki ga uporabite, ko si želite več moči. Brez tega je tako tanek, da je že skorajda prozoren. In ker tehta manj kot poldrugi kilogram – v primerjavi s klasičnimi prenosniki, ki imajo okoli 3 kg – je tudi neverjetno lahek.

HP OmniBook 510 510.000 SIT

Manjši in tanjši od večine konkurentov, vendar ne žrtvuje veliko zmogljivosti. Vsebuje PIII-933, 128 Mb RAM, Win XP Pro ter integrirana priključka za modem in LAN. Sicer ne gre za najhitrejši prenosnik na svetu, vendar je odličen za mobilna opravila.

Sony Vaio PCG-SRX41P 650.000 SIT

Kljub noro neprivlačnemu imenu, PCG-SRX41P vključuje vgrajen Bluetooth in 802.11b Wi-Fi. Prištejte še modem in ločena CD-R/DVD. Ker tehta le kilogram in četrt, boste komaj opazili, da ga prenašate.



Toshiba Portege 1,100.000 SIT

Ta odličen prenosnik je tako lahek, kot je ljubek. Lahek pa je zato (1,2 kg), ker uporablja posebno vrsto trdega diska PCMCIA in druge inovacije, ne da bi žrtvoval procesorsko moč ali tipkovnico polne velikosti. Je pa peklensko drag.

Sony Ericsson T68i
144.000 SIT

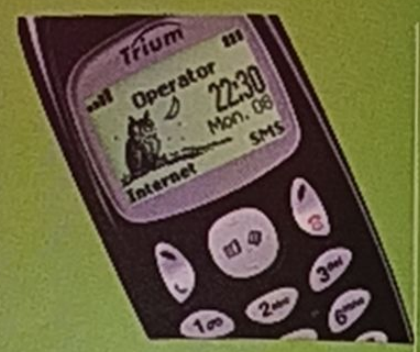
> Barvni zaslon, podpora za tri frekvence, tako da deluje v ZDA, Bluetooth in GPRS pomenijo, da gre za spoštovanja vreden telefon. Vključuje tudi igre, digitalni diktafon, imenik, dnevnik in seznam zmenkov ter najnovejši brskalnik WAP.

Nokia 6310
118.600 SIT

> Nekoliko višji od povprečne Nokie, vključuje pa Bluetooth in GPRS. Lastniki bodo navdušeni nad 10 mesti za grafiko in 45 za zvonjenja. Brskalnik WAP podpira seznam obiskanih strani in druge priročne možnosti. Slabosti? Nima elektronske pošte. Buuu!

Benefon ESC! R2002
190.000 SIT

> Manjka mu WAP, GPRS in USB, njegov izgled pa je povsem retro. Zakaj je potem uporaben? Ker je edini telefon na tržišču z vgrajenim sistemom GPS. Nove karte snamete z medijev CD-ROM (preko PC-ja), prikazovalnik pa kaže, kje se nahajate.



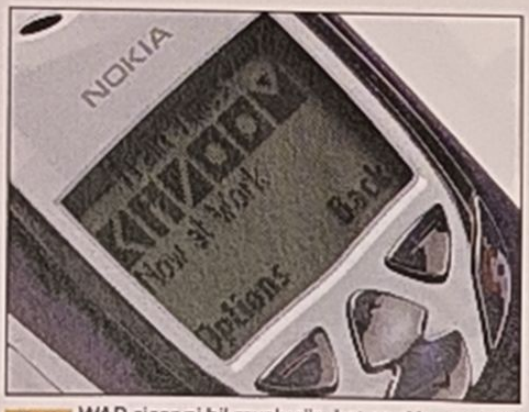
Trium Mystral
12.000 SIT

> Gre za naslednika starega Marsa in ne izgleda prav kompetentno, vendar pa gre za enega najcenejših aparatov GPRS. WAP je njegova glavna točka, saj ima zelo uporaben brskalnik. Ima tudi polifonični generator melodij.

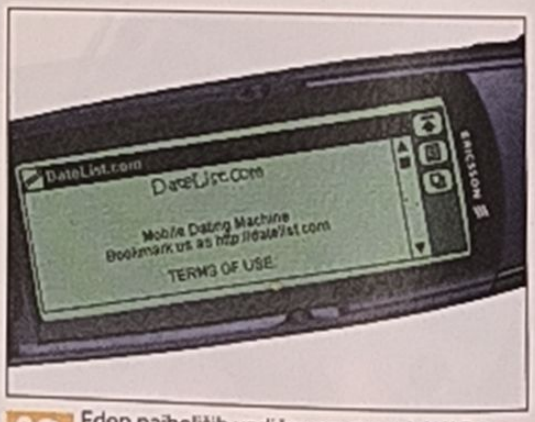
>> MOBILNA PRIROČNOST

Čeprav se zdi, da je mobilna modna muha že eksplodirala, pa se vse skupaj šele začenja.

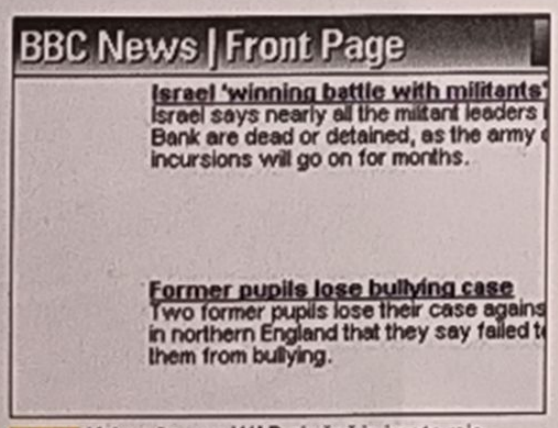
Današnji mobilni procesorski čipi so enako hitri kot čipi 486 izpred 10 let. Zato so dovolj dobri za preproste aplikacije, vendar prešibki za kaj zahtevnejšega. Če si zamislite, da bomo čez desetletje v naših mobitelih imeli vsaj ekvivalent Athlonu 2100, potem vam razsežnosti vsega skupaj postajajo jasne. Istočasno se bodo hitrosti povezave povišale na hitrost širokopasovnih. Ko se bo to zgodilo, ne boste dobili le več enakega, temveč popolnoma nov nabor možnih aplikacij.



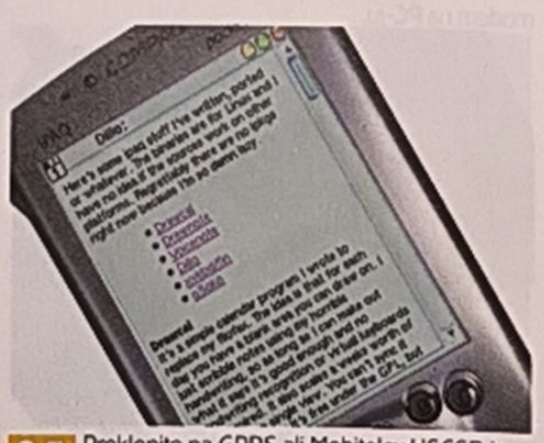
01 WAP sicer ni bil revolucija, kot so si jo zamislili proizvajalci, vendar pa to ne pomeni, da ga lahko zanemarite. Večina mobilnih telefonov ima vgrajen brskalnik WAP. Pokličite svojega operaterja za dostopno številko in že ste na konju.



02 Eden najboljših vodičev po straneh WAP je **www.gelon.net/links**. Tukaj najdete bisere, kot so DateList, vmesnik WAP za zmenke (tega bo menda v prihodnosti še več), My Woolly Hat, ki je WAP za hipije in še več.



03 Kaj pa če vam WAP ni všeč in imate raje splet? Še vedno ni vse izgubljeno. Veliko telefonov in dlančnikov vsebuje mini brskalnike, ki prikažejo besedilo, slike pa pustijo za snemanje po želji. To Nokiin brskalnik naredi z BBC-jevo stranjo.



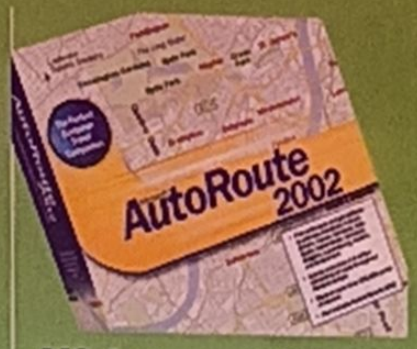
04 Preklopite na GPRS ali Mobitelov HSCSD in zaradi hitrosti boste pričeli kričati. HSCSD je boljša možnost za brskanje po spletu, deluje pa le na nekaterih obstoječih telefonih in dlančnikih, obenem pa je veliko cenejši od GPRS.

05 3G brskalnik bo bolj podoben tistim, ki jih poznamo na PC-jih, le z manjšim zaslonom. Pravzaprav bo stvar podobna *Media Playerju*. In ker bodo 3G aparati delovali s hitrostjo širokopasovnih povezav, bodo prikazovali podobno vsebino.

Rojeni za digitalno popotovanje

Garmin GPS295
370.000 SIT

> Zaradi cene ne gre za najočitnejši nakup, vendar gre za najboljši priročen sistem GPS, kar jih lahko kupite. Velik barvni LCD zaslon prikazuje vašo natančno lokacijo, na voljo pa so tudi podrobnosti večine sveta. Le malce debelejši od avtomobilskih različic.



MS Autoroute Europe
19.000 SIT

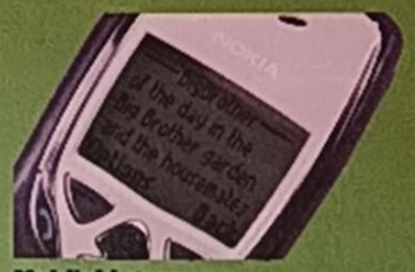
> Program, ki se izpopolnjuje že celo desetletje in je še vedno eden najboljših načrtovalcev poti. Vključena je podpora za sisteme GPS, zato se na našem kontinentu res ne morete izgubiti. Na voljo so tudi karte večjih evropskih mest.

Worldtech Chipdrive
22.000 SIT

>Dostopajte do podatkov na svoji kartici SIM s pomočjo svojega PC-ja. Berete in zapisujte vse vrste podatkov, vključno s telefonskimi številkami, sporočili ter kodami PIN in PUK. Odlična stvar za kopiranje podatkov z enega SIM-a na drugega.

Praktičnost pred vsem

Kako najbolje izrabiti današnjo in jutrišnjo mobilno tehnologijo.



Mobilni internet

Saj veste, kako je, ko človek potuje in ga zanimajo informacije o prometu, vremenu in podobnem, pa ravno v določenem trenutku po radiu ni relevantnih obvestil. No, Mobitelov portal WAP wap.mobitel.si sicer po izgledu ni razburljiv, vendar ga je preprosto uporabljati.

Online skladiščenje

Prenosnikom in dlančnikom primanjkuje pomnilnika – pomislite, kako lepo bi bilo, če bi imeli na spletu veliko skladiščnega prostora. No, to počne Xdrive (www.xdrive.com), na voljo pa je za namizne in prenosne računalnike ter dlančnike. In to hkrati. Tukaj si lahko s kolegi tudi delite informacije.

Takojšnje sporočanje

Potem ko bo GPRS vzletel, bo SMS popustil pod težo interaktivnega takojšnjega sporočanja, večpredstavnostnih sporočil s fotografijami in zvokom in celo klepetalnic. Ker maksimalna prepustnost znaša več kot 100 kbps, bo možno snemati bolj kompleksne strani od današnjih WAP.

Domača avtomatizacija

Slej ko prej bo 3G postal resničnost. 3G ponuja mobilen dostop do podatkov s hitrostjo širokopasovnih povezav. Pričakujte sledenje gibanju, tako da boste vedno vedeli, kje so vaši malčki, domačo avtomatizacijo in druge načine uporabe – dajte, uporabite nekaj domišlije.

>> KJE JE KDO NA SVETU?

Mednarodni mobilni dostop je zelo raznolik. Tukaj je hiter vodič.

ZDRUŽENE DRŽAVE

Nekateri mobilni telefoni v ZDA uporabljajo frekvenco 1900 MHz, spet drugi pa popolnoma drug podatkovni sistem. Za združljivost z ameriškim sistemom potrebujete aparat, ki podpira tri frekvence. Še vedno je najbolje, da si tam najamete mobilni telefon, ker je vse skupaj veliko ceneje. Za mobilni internet s seboj ponesite kartico Wi-Fi in prenosnik ter poiščite vstopno točko za Wi-Fi.

SLOVENIJA

Če nameravate aparat ponesti v tujino, se pri svojem operaterju pozanimajte ali imate vključen t.i. »roaming«. Morda bodo od vas zahtevali plačilo vnaprej, vendar ne vedno. »Roaming« je izredno drag in tarife so smrtonosne. Četudi vas kdo pokliče iz Slovenije, plačate del »roaming« tarife – plačate razliko med domačim in mednarodnim klicem.

JUŽNA AMERIKA

Kot v ZDA tudi tukaj ni govora o splošni združljivosti. Pustite svoj GSM doma in najemite model s potovalno tarifo, če nameravate klicati tudi domov.

AZIJA

Azija je deloma GSM in deloma podobna Japonski, vse pa se razlikuje od države do države. Nekatere že uporabljajo novo frekvenco GSM1850. Kaj je najbolje? Preden zapustite dom, se malce pozanimajte in na cilju preverite, kako je kaj z najemom mobilnega telefona.

JAPONSKA

Japonska drvi v kraljestvo GPRS, pri njih pa je zelo priljubljen tudi konkurent WAP, z imenom i-mode. Še vedno vam priporočamo, da si pri rumenih bratcih najamete telefon z mednarodno tarifo, kot pa da s seboj vzamete svojega – slednji sploh ne bo deloval ali pa nimate primerne »roaming« pogodbe, uporaba pa bi bila noro draga.

EVROPA

Evropa ima po vsem kontinentu enak sistem GSM, zato je tukaj najmanj težav. Vendar nikar ne pričakujte kaj več od standardnih uslug GSM. Podpora GPRS in HSCSD je le delna in problematična. Cene klicanja iz države v državo (združena Evropa?) so raznolike, zato preverite stanje, preden rezervirate vozovnice.

TÜV

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

Florjančič tisk

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

PINNACLE® SYSTEMS

blue. silver. purple.

CELI SVET DIGITAL VIDEO OBDELAVE

PINNACLE DV-500 DVD — Semi Profi Real-time Analog- Digital editing system, Profi Breahout Box, Strojno pospešen MPEG-2 output, Inteligent DVD ReEditing, DV² Codec., A. Premiere 6.0, Title Deko RT, HFX Copper, Alpha Magic,Impression DVD SE

PINNACLE PRO-one — Professional Real- time analog-digital editing System, Multi-channel 2D+3D compositing & object animations, Keyframeble 3D objects in RT, Real-time procesing up to 10 filters, transitions & effect combined, RT Image Stabilization. Up to 50 MAbit/s video data trough put, A. Premiere 6.0, Title Deko RT, HFX 3D RT, Alpha Magic, Impression DVD SE, DV-tools, Smart Sound, Media Cleaner E2 etc...

Studio DC 10 plus — S- video, Composite video In/Out, Full PALL 768x576, Motion JPEG com presion 3.5:1- 4.3:1.

Studio DV-7 — Fire wire, Dv, I-link 3x In/Out, PALL 720x 576, PCI- plug and play.

Studio Dv plus — Fire- wire, DV, Dv, I-link 3x In/Out, 1x Analog out, S-video & com posite, PALL 720x570, Sound export.

Studio Deluxe — Hobby home editing system Analog-Digital, 2x DV In/Out, Analog In/Out, S- video composite Breakout Box, A-D/D-A format convertor, Software: Studio 7, Express DVD, HFX 4.5 plus.

Vsi Studio Produkti vsebujejo program Studio 7.
Studio 7, Avtomatska identifikacija scene, 2D in 3D prelivi-tranzicije, podnapisi in uvodne špice, glasbene podlage iz MP-3, CD, Wave, lastni komentarji, fotografije iz videa ali v video, insertiranje, barvni filtri, Slow-motion, stroboscop, time-line editing, output: Back to tape, AUI, MPEG-1, MPEG-2, VCD/S-VCD/DVD, Real Video

ZAK

ZASTOPSTVO IN PRODAJA
Katalogi, predstavitve in dodatne informacije na:
www.pinnaclesys.co.uk

WWW.ZAK.SI

ZAK d.o.o., Triglavska 61, 1000 Ljubljana, Tel : (01) 5685-170 E-mail: andrejz@zak.si

Predvajajte kateri koli DVD

Predelajte svoj DVD pogon, da boste lahko predvajali DVD-je katere koli regije.

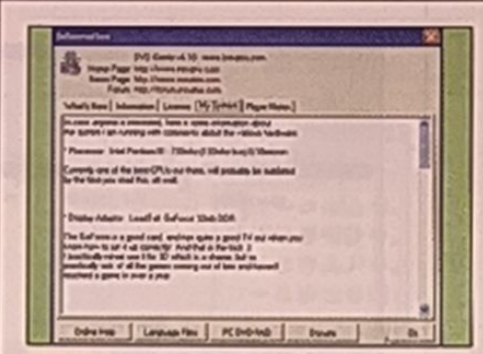
DVD regije so si izmislili filmski studii iz preprostega razloga, da razdelitev ustreza njihovemu globalnemu marketingu in posledično tudi financam. Večina pogonov DVD za PC je regijsko zaklenjenih, kar pomeni, da lahko petkrat spremenite regijo, preden bo pogon ostal v zaklenjenem položaju. Vendar pa boste z *DVD Genie*, popravkom za pogon in malce domiselnosti, to težavo premagali in tako izkoristili nižje cene diskov, ki jih lahko naročite s spletnih strani preko luže.

NA DISKU

DVD Genie se nahaja na tokratnih diskih, deluje pa tako da spremeni regijsko kodiranje večine programskih predvajalnikov DVD. Vendar pa še vedno ostane težava z regijskim kodiranjem v samem pogonu. To odpravite tako, da snamete popravek BIOS-a vašega pogona in z njim nadgradite DVD. Tega postopka ni mogoče preklicati, razen če vam pogon ne omogoča posneti vaše trenutne različice BIOS-a (nekateri popravki to omogočajo) – zato bodite zelo pazljivi. Za možne poškodbe ne nosimo odgovornosti! **PCF**

>> PRIKLIC DUHA

DVD Genie sodeluje z vašimi programskimi predvajalniki DVD-jev.



01 Namestite *DVD Genie*. Če poganjate Win 2000 ali XP, morate sneti datoteko winaspi32.dll – dobite jo na www.inmatrix.com/files/winaspi32.zip. Odpakirajte jo v mapo C:\Windows\system32, kar je nujen postopek za delovanje preverjanja regijske zaščite.

02 V *DVD Genie* izberite jeziček RPC in pritisnite gumb RPC Check. Prikazali se bodo pogoni CD in DVD, ki jih imate nameščene v računalniku. Če je vaš pogon RPC2, potem je regijsko zaklenjen in lahko regijo spremenite le petkrat. Prikazane so tudi še preostale spremembe.

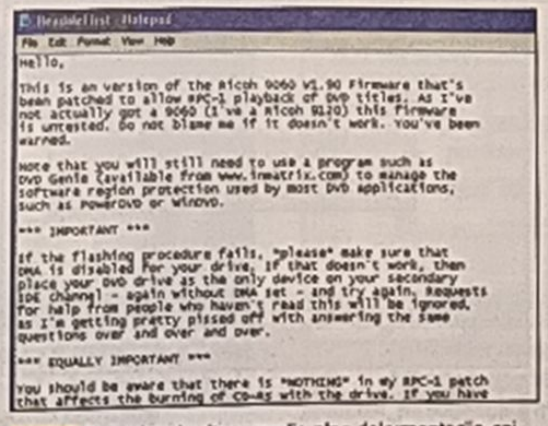
03 Zapišite vse podatke in kliknite na **RPC information**. Znašli se boste na strani, kjer boste izvedeli še več podatkov in tudi našli povezave do strani s popravki firmwara. Trenutno se nahajajo na **www.firmware.fr.st/**, vendar se od časa do časa spreminja. Poiščite BIOS flash, ki ustreza vašemu pogonu.

04 Snemite in uporabite flash (glej spodaj). Vrnite se v *DVD Genie* in preverite status pogona. Če je bil postopek uspešen, bi moral sedaj pogon biti RPC1 – vse regije. Vendar še vedno potrebujete *DVD Genie*, da ponastavite regije v programskem predvajalniku. Izberite jeziček, ki ustreza vašemu predvajalniku.

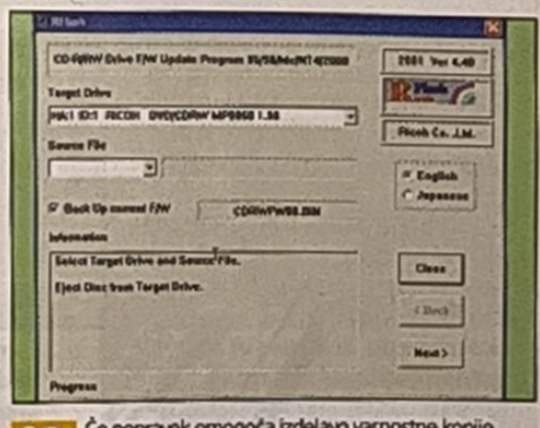
>> NADGRADNJA BIOS-A NA VAŠEM POGONU DVD

Bodite izjemno previdni – ena sama napaka in vaš DVD bo povsem neuporaben.

01 Na strani s popravki firmwara morate poiskati popravek, ki popolnoma ustreza vašemu pogonu. Uporabite informacijo, ki ste jo prekopirali iz jezička RPC check v *DVD Genie*. Če je vaš pogon naveden, snemite popravek in ga odpakirajte na primerno lokacijo.



02 Najprej preberite spremljevalno dokumentacijo, saj boste v njej našli popolna navodila za namestitev popravka. Postopki so od pogona do pogona drugačni (nekateri recimo delujejo le v DOS-u). Če niste povsem prepričani, kaj morate storiti, nikar ne nadaljujte.



03 Če popravek omogoča izdelavo varnostne kopije obstoječega BIOS-a, to storite. Če se bo kaj zalomilo, boste lahko pogon vrnili v poprejšnje stanje – nekateri popravki tega ne dovoljujejo. Namestite popravek in držite pesti.

Glasba je po telefonski žicah prvič potovala že leta 1876, prav istega leta, ko so izumili telefon.

Particije na trdem disku

Particionirajte svoj trdi disk, da dosežete večjo varnost in stabilnost.

Zamislite si, da je vaš trdi disk knjiga, particije pa so poglavja. Sicer lahko napišete knjigo brez poglavij in živite z diskom z eno samo particijo, vendar pa ima razdelitev trdega diska več prednosti, tako kot je knjigo, razdeljeno na poglavja, lažje brati. Vsaka particija ima dodeljeno črko pogona, zato lahko ustvarite 700 Mb particijo, na katero lahko zapisujete slike CD-ja, vsakemu uporabniku računalnika lahko dodelite lastno particijo, za lažje arhiviranje ločite podatke od operacijskega sistema ali pa celo namestite več operacijskih sistemov.

Windows že vsebuje preprost upravljalnik s particijami, FDISK, vendar ta uniči vaše obstoječe podatke. *Partition Magic* to težavo popolnoma zaobide, vendar je zanj potrebno plačati, funkcionalen demo pa ne obstaja. *Acronis OS Selector* pa je brezplačen program, ki prav tako ne zbriše podatkov, pa še na naših diskih ga dobite. Lahko ga uporabite tudi kot orodja za arhiviranje in skopirate celotno particijo z enega pogona na drugega.

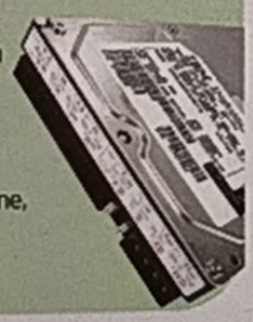
POTREBUJETE VEČ PROSTORA?

NOW POGON

Denarja in prostora na trdem disku ni nikoli dovolj.

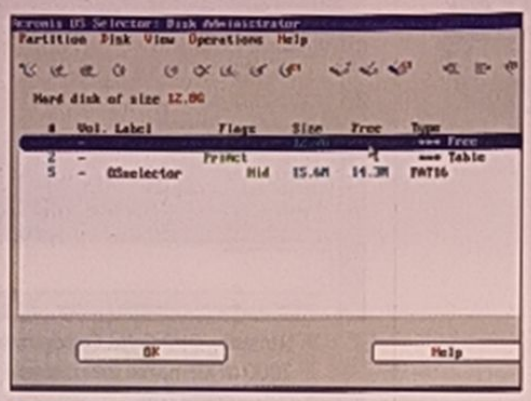
Pri 600 SIT na gigabajt so diski zelo cenen način skladiščenja. Če boste sistem še kar naprej nalagali s starega pogona, potem novi disk namestite na sekundarni kanal IDE, stikala pa nastavite na Master. Pogoni CD in DVD naj bodo nastavljeni na Slave in če imate le enega, ga namestite na enak kabel kot počasnejši trdi disk. Disk priključite še na elektriko in preverite, če je vaš napajalnik dovolj močan, da preživi tudi ta disk.

Ko boste vključili svoj PC, vstopite v BIOS in nastavite svoj disk. Pri starejših osnovnih ploščah boste morda morali nadgraditi BIOS, preden bodo prepoznale pogone, večje od 32 Gb.

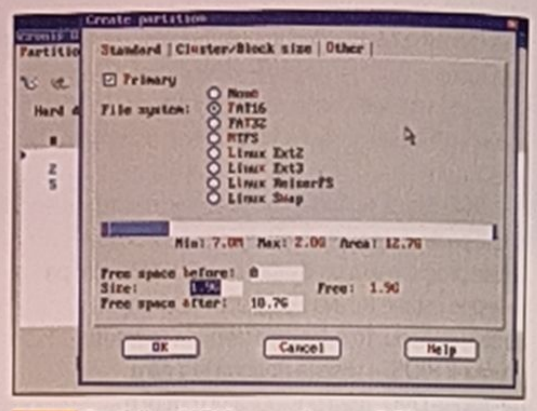


>> PARTICIONIRAJTE JIH!

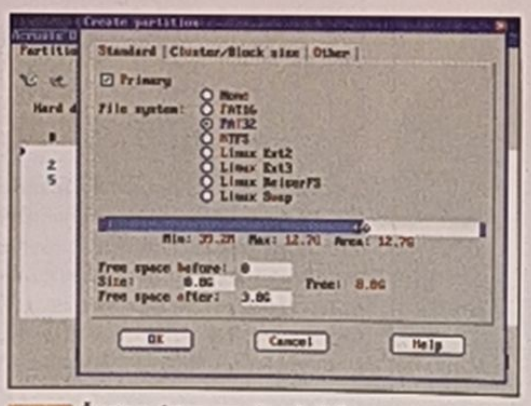
Razdelite svoj disk v dve ali tri particije, ne da bi poškodovali podatke.



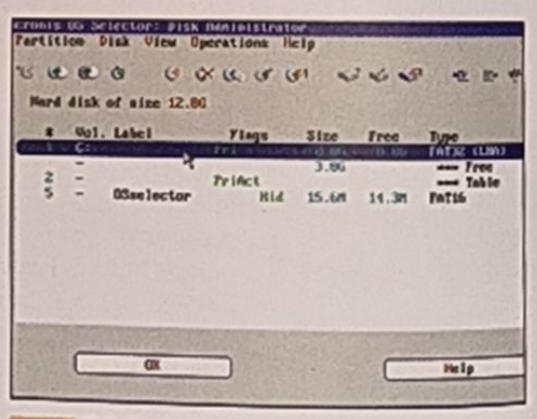
01 Z našega diska namestite *Acronis OS Selector*. Požene se ob zagonu sistema, še preden se naloži operacijski sistem. Kliknite na Tools -> Disk Administrator ali pa pritisnite [Ctrl]+[D], da zaženete samo orodje za particioniranje. Pri že obstoječih particijah program izpiše datotečni sistem in velikost, vendar je še prezgodaj, da bi particijam dodelili črke pogona.



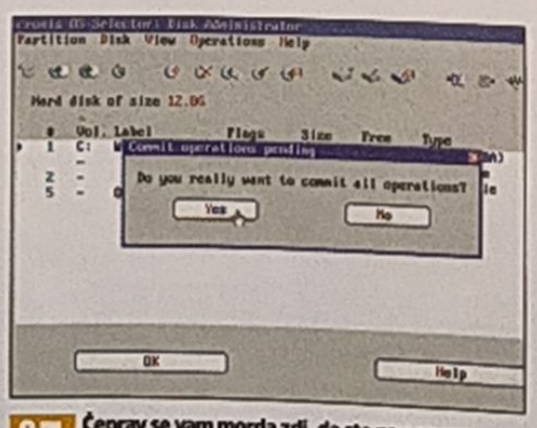
02 Particije s FAT16 so omejene na 2 Gb, zato se jih držite, le če potrebujete dostop iz Windows 95 OSR1, drugače pa preklopite na FAT32. Posebna različica *OS Selectorja*, ki je na diskih, ne podpira particij NTFS in če si nameravate omisliti Windows XP, potem nadgradite na različico Deluxe na www.regnow.com/softsell/nph-softsell.cgi?item=4864-6 - to vas bo stalo le 9 tisočakov in nadgradnja je tega cvenka vredna.



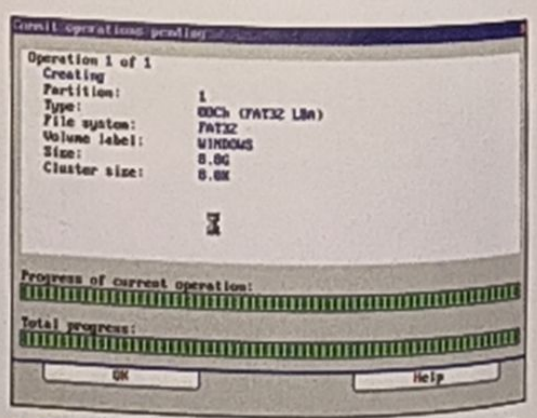
03 Če ste v sistem pravkar dodali nov pogon, potem lahko kar ustvarite novo particijo. Na obstoječem pogonu morate najprej skrčiti trenutno particijo, da pripravite prostor za novo. Za sistemske datoteke na stari particiji pustite vsaj 500 Mb prostora.



04 Kakršen koli nedodeljen prostor na trdem disku je na seznamu particij prikazan kot *** Free. Temu delu ne bo dodeljena črka pogona in iz Windows in nanj ni mogoče dostopati. Da ga uporabite, morate tukaj ustvariti novo particijo ali povečati velikost obstoječe.



05 Čeprav se vam morda zdi, da ste na pogonu opravili spremembe, ste do sedaj le izdelali seznam opravil. *OS Selector* prikazuje, kakšni bodo učinki na seznam particij, vendar ne bo opravil sprememb, dokler ne izberete Operations -> Commit.



06 Če naredite napako, lahko prekličete katero koli operacijo, vendar le, če to storite, še preden se spremembe v resnici zapišejo. Izvajanja sprememb nikar ne prekinjajte. To lahko traja kar nekaj časa, odvisno pač od velikosti trdega diska.

Cesarjeva nova oblačila

NA DISKU

Windows XP

Svojemu OS vdihnite novo podobo.

PONUDBA BRALCEM

Gotovo se stinjate, da je *StyleBuilder* superioren program za ustvarjanje lastnih tem za Windows XP. Čeprav boste lahko program na našem ploščku uporabljali v nedogled, pa boste po 100 dneh posodobitve prejemali, le če boste za svojo unikatno registracijsko kodo izpljunili 19,95 USD. Če želite kupiti licenco, se odpravite v okno **About** in izberite **Upgrade Program**. Na disku se nahaja tudi ekskluzivna 60-dnevna preizkusna različica *StyleXP*. S tem paketom implementirate svoje teme v operacijski sistem. Za nadgradnjo obiščite TGTSoftovo spletno stran **www.tgtsoft.com**.

Ko so pri Microsoftu oblikovali Windows XP so se veliko posvečali grafičnemu uporabniškemu vmesniku, ki naj bi izgledal najbolje doslej. Na žalost so tedaj zaposlili neko smešno oblikovalsko moštvo, tako da so v uredništvu nekateri mnenja, da smo dobili Windows s pridihom dežele Telebajskov. Če Tinky Winky in Po nista vaša najboljša prijatelja, je čas, da PC-ju povrnete izgubljeno dostojanstvo.

Čeprav je bilo mogoče tudi za prejšnje inkarnacije Windows izdelovali lastne preobleke, ste bili vedno omejeni na 128 Kb pomnilnika za GUI. V XP te težave ni več, torej jih lahko nališpate, kakor želite. V nadaljevanki iz štirih delov si bomo ogledali različne možnosti, ki jih imate pri prilagajanju, pričenši z najbolj preprostimi zadevami, ki jih lahko postorite z neodvisnim programjem, vendar bomo kmalu prešli na ekstremne prilagoditve.

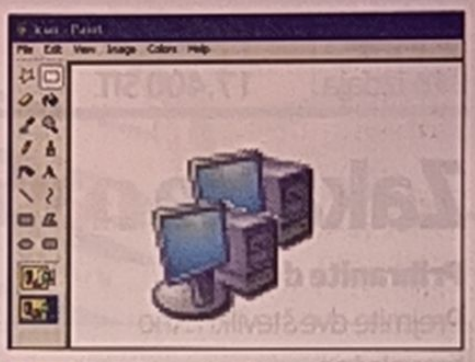
Prilagoditveno programje ponavadi resno posega ali celo nadomesti lupino Windows. Po takšnem posegu se lahko počutite izgubljene, saj se nabor krmil povsem zamenja. Vendar pa obstaja pot nazaj v varne vode, zato pred začetkom uporabite System Restore. Ste pripravljeni? No, pa odrimo naš PC. **PCF**

>> POSTORITE SAMI

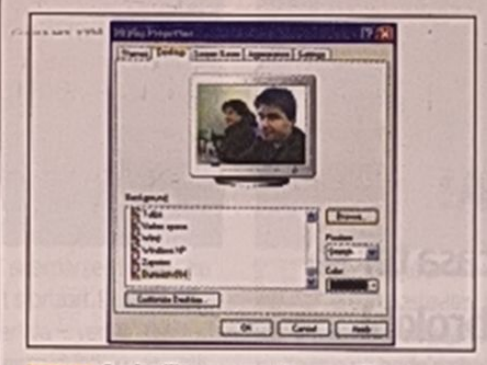
DEL 1234

Ni vam treba uporabljati Microsoftovih »umetnin«.

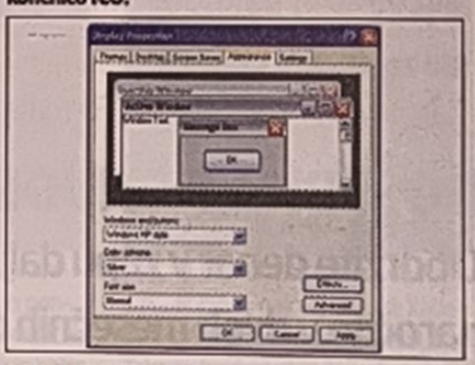
01 **Ikone bližnjic ali map spremenite s klikom na desni gumb miške in izbiro Properties. Za bližnjico izberite jeziček Shortcut, za mapo pa Customize. Kliknite na Change Icon in izberite ponujene ikone ali lastne umetnine.**



02 **Svoje ikone ustvarite s programom Paint. Lahko začnete povsem iz nič ali pa s [Print Scrn] zajamete obstoječo ikono, odprete Paint in kliknete na Edit -> Paste. Sedaj zadevo preoblikujte po svojem okusu. Ikone shranite s končnico ICO.**



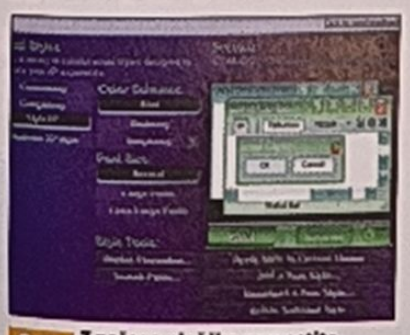
03 **Svoje slike spremenite v ozadje za namizje. Z desnim gumbom miške kliknite na namizje in izberite Properties. V dialogu Display Properties izberite jeziček Desktop. Kliknite na Browse, poiščite želeno sliko in kliknite na Apply.**



04 **Pod Display Properties izberite jeziček Appearance in iz seznama izberite barvno shemo. Če uporabljate slog Windows Classic, je na voljo več shem, vendar boste izgubili 3D izgled.**

>> TETOVAŽA

Čas je za kozmetično preureditev Oken XP.



01 **Z našega ploščka namestite *StyleXP* in *StyleBuilder*. *StyleXP* se integrira v okensko lupino, tako da lahko izbirate med tremi novimi slogi in več barvnimi shemami. Izberite želeni slog in pritisnite Apply style to Current Theme.**

02 **Kliknite na Backgrounds. Izbirate lahko med privzetimi okenskimi ozadji ali kliknete na Add a new Background za izbiro lastnega. Lahko pa jih tudi snamete s spleta. Ko ste zadovoljni, kliknite na Apply.**

03 **StyleBuilder omogoča oblikovanje uporabniških preoblek. Na voljo imate tri sheme – Blue, Homestead in Metallic – ki jih lahko potem spreminjate. Z drevesom objektov lahko izbirate, katere dele okenske sheme želite spremeniti.**

04 **Pa poskusimo. Izberite shemo Blue in se odločite za Task Bar. Izberite jeziček Colorize pod oknom za predogled. Sedaj spremenite osvetljenost in kontrast da dobite različne tone. Ko ste zadovoljni, kliknite na Apply Colorization in shranite spremembe.**

Leta 2000 je glasovna komunikacija zajemala 97 % vseh mobilnih komunikacij, leta 2006 bo to le 60 % - ostalo bodo druge storitve.

Naročite se

in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

kako se naročiti

Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 3301**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

POSEBNA PONUDBA!

Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

IZBERITE DARILO OB NAROČNINI!

Igra Resident Evil 3: Nemesis
Igra Chicken Run

Več informacij o darilih poiščite na naši spletni strani.

Posnemite film

Ustvarite svoj DVD – dandanes je to lažje kot kadar koli.

Teoretično gledano je snemanje lastnega DVD-ja preprosta zadeva. Potrebujete kamkorder DV, program za DVD-authoring in enoto za snemanje DVD-jev. Vendar ni vse tako preprosto. Bolj kot posedovati kakovostno kamero in drag DVD zapisovalnik, je pomembno obvladati snemanje ter izbrati primerne prizore.

Ko posnamete dovolj materiala, ga boste prenesli na PC in uredili (program *PowerDirector* najdete na disku), se boste soočili s še eno težavo – trenutno so standardi DVD daleč od tega, da bi bili standardi. Ta hip je na trgu namreč kar pet različnih standardov, ki se tepejo za vašo pozornost. Tukaj so DVD-R, DVD-RAM, DVD+RW, DVD-RW in DVD+R. Katerega torej izbrati, dokler se proizvajalci ne dogovorijo? No, če želite, da bo vaše filme mogoče videti na kar največjem številu predvajalnikov DVD, ostanite pri DVD-R in DVD-RW. Praktično vsaka enota za zapisovanje DVD-jev bi morala podpirati ta dva standarda. Za izdelavo menijev in authoring uporabite program *Ulead DVD Workshop* (na tokratnem DVD-ju).

Svoje filme lahko posnamete tudi na zapisovalniku CD v formatih AVI, Windows Media, MPEG ali vedno bolj priljubljenem DivX in se omejite na predvajanje na računalnikih. Ali pa izberete zapisa Video CD (do 80 minut videa na CD) oziroma Super Video CD (do 60 minut), ki ju podpira večina predvajalnikov DVD. Seveda pa vam vedno ostane možnost presneti film nazaj na DV kamero (vsi novejši modeli to omogočajo, preverite pred nakupom!) ter jo predvajati od tam ali pa jo pozneje prenesti na videorekorder. **PCF**

NA DVD

>> SNEMANJE FILMA

Od digitalnega videa do DVD-ja v devetih korakih.

01 Pred snemanjem sestavite načrt s prizori. Posnemite čim več materiala – vedite, da boste v končnem izdelku uporabili morda le desetino posnetkov.

02 Spoznajte zmožnosti kamere in nastavitev, ki jih ponuja. V nekaterih pogojih avtomatične nastavitve ne bodo najboljše in boste morali zadeve nastaviti sami.

03 Preden pričnete s snemanjem, najprej izberite kader in se odločite, kaj boste posneli. Tako se boste najbrž izognili amaterskim zamahom ali približevanjem.

04 Zahvaljujoč LCD zaslonu lahko kamero držite v naravnejšem položaju in dobite stabilnejšo sliko – prislonite roko ob telo. Za profesionalen rezultat uporabite stativ.

05 Izognite se pretiranemu približevanju in oddaljevanju slike, sicer pa to počnite počasi in z občutkom. Ne uporabljajte digitalnega zooma, temveč le optičnega.

06 Če snemate film, v katerem je pomemben govor, nabavite mikrofon. Uporabite majhnega brezžičnega, če se oseba, ki jo snemate veliko premika in govori.

07 Povežite svoj kamkorder DV s PC-jem preko povezave Firewire. Če uporabljate Win XP, deluje zadeva samodejno, saj je podpora že vgrajena v sistem.

08 Zajemite video in ga uredite, kot smo opisali v vodiču na strani 98. S pomočjo programa *Ulead DVD Workshop* na našem disku ustvarite meni ter preizkusite DVD.

09 Posnemite film na DVD z enoto DVD-R ali uporabite zapis Video CD, ki ga lahko posnamete na CD in predvajate v večini enot DVD.

Filmska montaža

NA DISKU

Računalniško urejanje video posnetkov ni več le domena dragih televizijskih studiev.

>> Največ bo odvisno od vas, časa ki ste ga pripravljeni posvetiti učenju in od volje do urejanja videa.

Z urejanjem filmov ste se lahko nekoč ukvarjali le, če ste bili zaposleni v studiu ali pa ste bili bradati študent, ki se je nekako prebil do svoje kinematografske kamere. Dandanes vam programska oprema, namenjena uporabi na domačem PC-ju, kakršen je *PowerDirector*, omogoča montirati film z naprednimi video in zvočnimi učinki kar v vaši delovni sobi. In mi imamo za vas dve dobri novici – program je preprost za uporabo in se ta mesec nahaja na našem disku.

Hvala bogu torej za digitalni video – z njegovo pomočjo je računalniško urejanje premičnih slik veliko preprostejše; saj sedaj več ne potrebujemo dragih kartic za zajemanje analognega videa. Zadoščajo kamera DV, povezava Firewire in hiter PC. In seveda program za urejanje videa, ampak tega že imate. S pomočjo preprostega koncepta časovne črte lahko preneščate, kombinirate in brišete kadre, v prehode vstavljate posebne učinke ali pa jim obdelate končni videz.

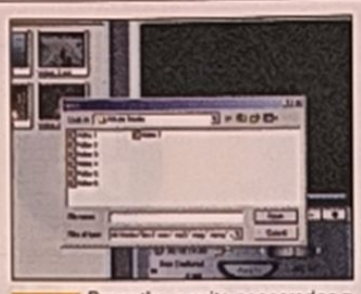
Imate torej dober scenarij in veliko posnetega materiala, ampak velikokrat največjo razliko naredijo podrobnosti – rezanje kadrov na pravem mestu, učinkovit prehodni ulinek ali pa korekcija barv, ki na posnetem materialu morda niso videti tako, kot smo jih doživeli. *PowerDirector* vam omogoča vse to, ampak največ bo odvisno od vas, časa ki ste ga pripravljeni posvetiti učenju in volje do urejanja videa. Delo je zamudno, vendar bo vaše lastno navdušenje nad končnim izdelkom toliko večje.

Če digitalnega kamkorderja še nimate, pa lahko program do nadaljnjega uporabljate za obdelavo video posnetkov, ki jih snamete z interneta ali pa jih zajamete s pomočjo TV kartice. Zavihajte torej rokave in režirajte svojo pot do zvezdništva s pomočjo *PowerDirectorja*. Pošljite svoje posnetke na naš naslov – najboljše morda objavimo na enem izmed naših naslednjih DVD-jev. **PCF**

>> LUČI, KAMERA, AKCIJA!

Attack of the Clones so snemali več let – vi lahko svoj film posnamete v nekaj urah.

01 Ko naložite PowerDirector, uvozite posnetke. Uporabite lahko fotografije in video posnetke. Kliknite na File -> Import -> Media Files ter izberite imenik z datotekami.



02 Posnetke uvozite neposredno z digitalne kamere preko povezave Firewire ali TV program s TV kartice. Izberite ikono s kamero v krožnem meniju na desni.

03 V meniju Capture določite kakovost zajemanja videa. Za TV kakovost (720 x 576) potrebujete hiter disk in procesor – vsaj Athlon 1,4 GHz – za MPEG2 bo tudi to premalo.

07 Posnetke lahko premeščate po mili volji ali jih izbrišete s pritiskom na tipko Delete. S pritiskom na ikono z očesom ob časovni črti si lahko ogledate, kako vaš film trenutno izgleda. Vendar mi želimo več.

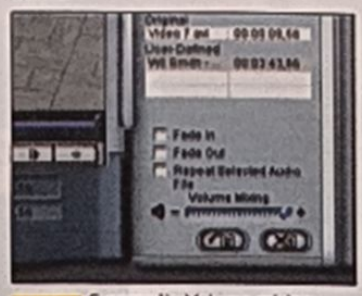
08 Dvokliknite na posnetek ter izberite ikono s škarjami (Trim) na krožnem meniju. Tukaj lahko kadre natančneje razrežete, medtem ko bodo izvirni posnetki ostali nedotaknjeni.

09 Pod zaslonom se nahajata označbi za pričetek in konec kadra – potegnite ju na želen položaj ter kliknite na Apply. Lahko tudi spreminjate dimenzije prikaza kadra – odvisno od velikosti zajetega posnetka.

13 Kliknite na "+", vpišite tekst ter s pritiskom na "Aa" izberite vrsto in barvo pisave. Na en zaslon lahko vpišete več napisov, ki bodo ob prikazu uporabljali različne grafične učinke.

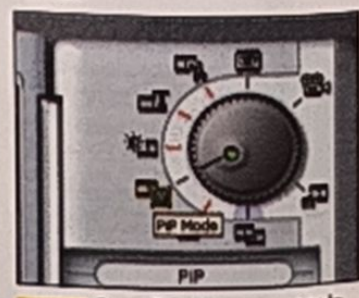
14 V meniju izbirajte med več kot 50 učinki ter določite dolžino trajanja le-teh. S premikanjem modrih puščic pod zaslonom določite, koliko časa naj bo vaš tekst prikazan.

15 Če niste zadovoljni z osvetljenostjo, ostrino ali barvo kadrov, preklopite v način za obdelavo barv (levo na krožnem meniju), kjer se lahko poigravate z učinki ter takoj vidite rezultat.

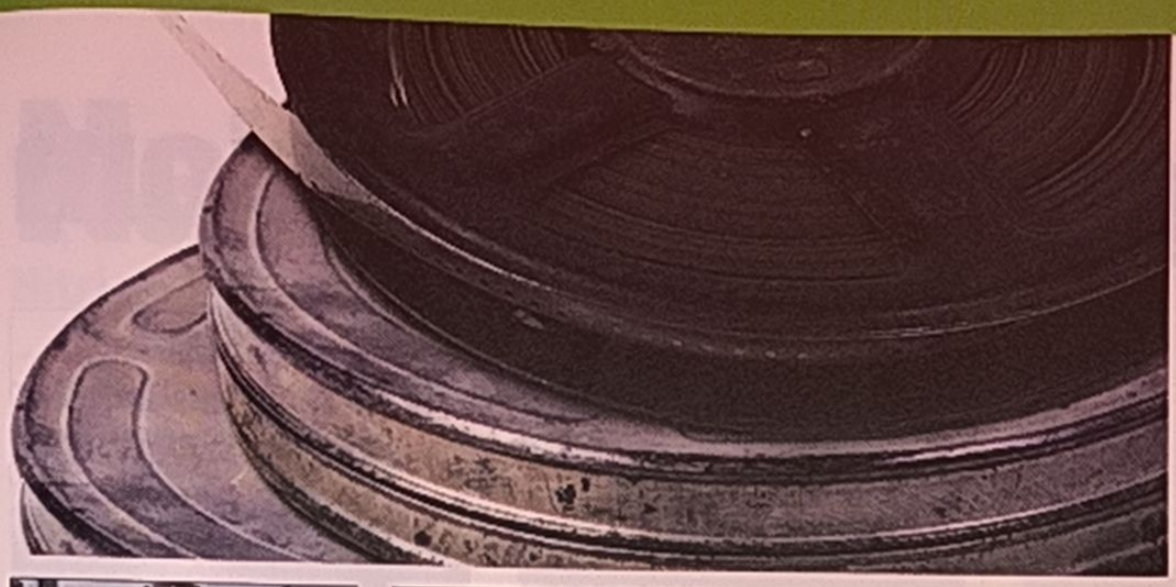


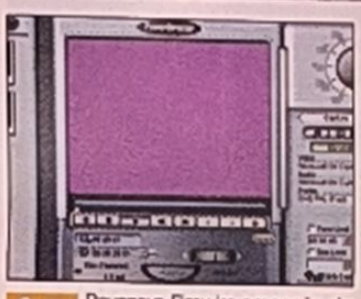
19 S pomočjo Volume mixing določite glasnost posamezne zvočne datoteke in jih tako mešajte med seboj – npr. pustite izvirno podlago in jo kombinirajte s skladbo.

20 Če želite enako zvočno podlago skozi celoten film, kliknite na ikono Master Audio, t.j. noto ob časovni črti, ter na dodajte zvočno datoteko, ki bo predvajana skozi vse kadre.



21 PowerDirector vam omogoča tudi dodajanje slike-v-sliko, pa naj bo to fotografija ali drug video posnetek. Kliknite na ikonico PiP, ki se nahaja v krožnem meniju levo spodaj.





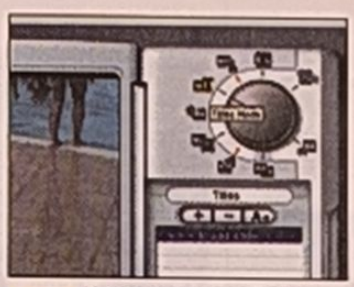
04 Povezava Firewire omogoča, da kamkorder nadzirate kar iz programa. Poiščite posnetek in s pritiskom na gumb za snemanje (skrajno desno) pričnite z zajemanjem.

05 Če opazite, da izgubljate sličice, vaš sistem ni kos zajemanju v izbranem formatu. Zmanjšajte kakovost ali nadgradite sistem z novim procesorjem, diskom oz. kartico za zajemanje.

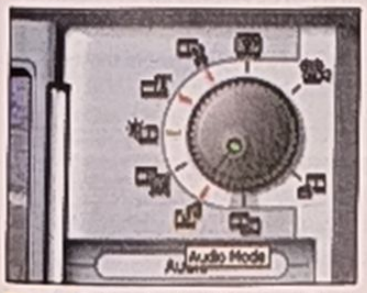
06 Uvoženi posnetki se prenesejo v knjižnico v levem delu. Ko jih imate dovolj, da se lahko lotite montaže, jih preprosto potegnite v spodnji del zaslona na časovno črto.

10 Ko ste s tem zadovoljni, se lotite dodajanja učinkov povezave med posnetki. V časovni črti kliknite na okvirček med kadroma, kjer želite dodati učinek – Transitions.

11 V knjižnici izbirajte med 110 naprednimi učinki, ki vam jih program predstavi s hitrim prikazom. Določite trajanje prehoda ter potegnite učinek v okvirček med kadroma na časovni črti.

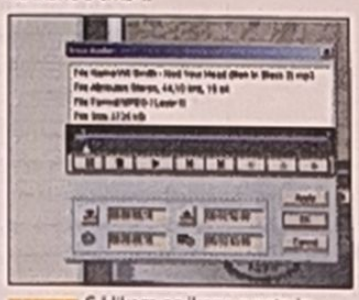


12 Kot se spodobi, nas filmi s tekstom na začetku seznanijo z ekipo, odgovorno za umetnino. PowerDirector ponuja tekst s številnimi učinki. Najprej v krožnem meniju kliknite na ikono s črko T.



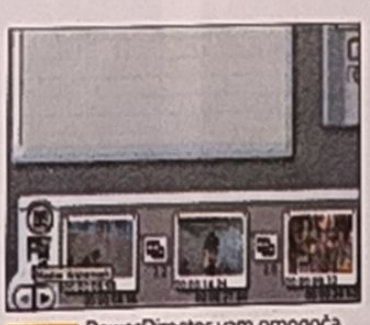
16 Potem, ko ste tako neusmiljeno razmesarili svoje posnetke, potrebujete tudi novo zvočno podlago. Izberite kader ter preklopite v način za urejanje zvoka (ikonica z noto).

17 V knjižnico uvozite zvočne ali glasbene datoteke, ki jih želite uporabiti v filmu ter jih potegnite na desno, v tabelo označeno z User-Defined.



18 S klikom na ikono z noto in škarjami določite, kateri del zvočne datoteke želite uporabiti za podlago. To storite na enak način, kot ste določali trajanje posameznih kadrov.

22 Iz knjižnice izberite sliko ali video posnetek ter jo potegnite na glavni zaslon. Določite velikost, položaj in morebitno prozornost ter, če želite, uporabite barvni filter.



23 PowerDirector vam omogoča, da dodate sliko, ki bo tam ostala skozi celoten film – recimo logotip TV postaje. Kliknite na ikono Master Watermark ob časovni črti in dodajte sliko.

24 V krožnem meniju kliknite na ikono desno spodaj ter izberite format zapisa (MPEG-2 je DVD kakovosti, AVI pa lahko presnamete na kamero DV). Čestitamo – ustvarili ste svoj prvi film!

DRUGA IZBIRA

OSVETLJAVA

Kako do boljših posnetkov.

Ena pogostejših napak amaterskih snemalcev je neprimerna osvetljenost kadra. Nekaj nepravilnosti sicer lahko odpravite s programom za urejanje slike, vendar vam vsega ne bo uspelo popraviti, zato bo potrebno kaj postoriti tudi za boljše snemanje. Samodejne nastavitve vam bodo sicer v večini primerov dale zadovoljive rezultate, vendar le, če se predmet, ki ga snemate, nahaja na sredini zaslona. Kamkorderji namreč nastavitve uravnavajo glede na pogoje v središču zaslona.

Kot prvo, bodite pozorni na najmočnejši izvor svetlobe – nepisano pravilo je, da bi se ta naj nahajal za vašim hrbtom, medtem ko je za zunanje posnetke primerno tudi, če sončni žarki padajo na predmet od strani. Če snemate v notranjem prostoru, medtem ko se vaš objekt snemanja nahaja med vami in oknom, vam bo prav prišel gumb za "backlight", s katerim je opremljena večina kamkorderjev. Slika bo tako veliko bolj jasna, vendar ne tako natančna, kot bi želeli, zaradi česar se boste morali poigrati z ročnimi nastavitvami in poiskati najboljšo nastavitev – v meniju kamere poiščite nastavitev "exposure".

Če snemate pod umetno razsvetljavo, boste morali nastaviti tudi "white balance", Fluorescentna razsvetljava namreč daje posnetkom preveč modrine, medtem ko standardne žarnice proizvajajo preveč rumene barve. Kamere imajo vgrajene nastavitve za različne pogoje snemanja, zato poiščite pravega, če pa to ne zaleže, boste morali zadevo nastaviti sami. Nasvet je preprost – čim več vaje – vendar je pot do mojstrskih posnetkov trnova.

Če bi bil navaden film, kot ga najdemo na DVD-ju, nekompresiran, bi potrebovali več kot leto dni, da bi ga sneli z interneta preko klicnega dostopa.

Poletite s Space Shuttlom

Bližje od tega najbrž ne boste prišli.

DEL 1 2

NA DISKU

Pozor: to ni igra. Če bi bila, bi se lahko preprosto usmerili navzgor, prižgali motorje in poleteli na Luno, kot če bi potiskali voziček po Mercatorju. *Orbiter* je drugačen. In nahaja se na našem disku. Space Shuttle je najbolj kompleksen predmet, ki ga je človek kdaj sestavil, *Orbiter* pa ga simulira bolj natančno, kot je to sploh zdravo. Sicer je na voljo goljufija z neomejenim gorivom, ki bi znala priti prav v nekaterih scenarijih, vendar zaradi tega ne pričakujte pomoči na izstrelitveni rampi. Gorivo ob izstrelitvi je 20-krat težje od samega Shuttla in nikoli ne boste prispeli v orbito, če večine tega ne porabite med potjo navzgor.

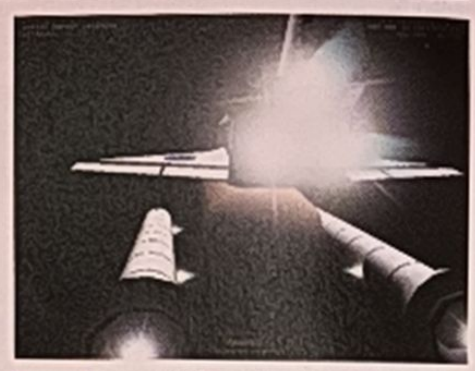
Oboževalci Microsoftovega *Space Simulatorja* bodo opazili nekaj razlik, vendar *Orbiter* prinaša veliko bolj kompleksno fiziko, višjo ločljivost tekstur planetov, bolj natančne modele vesoljskih ladij in popolnoma nadgradljivo arhitekturo, s pomočjo katere lahko ustvarite lastne ladje, pristajalna mesta, scenarije in celo planetarne sisteme.

Naslednji mesec vam bomo pokazali, kako poleteti na Mars in pristati na njem. **PCF**

>> POLETELI SMO!

Ne pozabite izklopiti uplinjača.

01 Izberite scenarij s poletom Atlantisa. Povečajte moč glavnega motorja s [Ctrl]+[+] (na numerični tipkovnici). Ko moč naraste na 95 odstotkov, se raketa prižge in veličastno se dvignete v zrak.



02 Ko se oddaljite od rampe, se napotite proti vzhodu in potegnite palico nazaj, tako da boste leteli obrnjeni na hrbet. Tako dobite potrebno horizontalno hitrost. Po dveh minutah SRB-ji dogorijo.

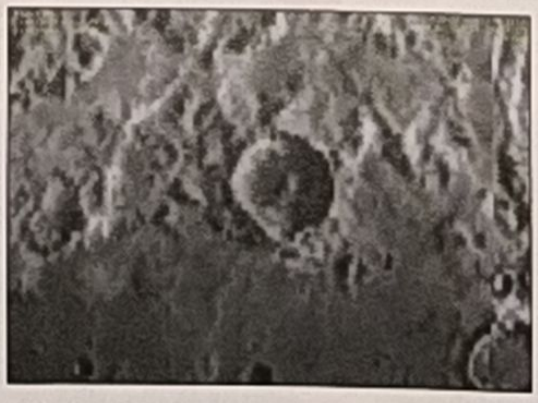
03 Po osmih minutah so zunanji rezervoarji prazni. Sedaj bi morali leteti skorajda že horizontalno pri višini vsaj 100 navtičnih milj. Glavni motor se izklopi, ko preklopite na orbitalni manevrirni sistem.

04 Vstop v orbito zahteva še nekaj potiskov motorjev OMS. Prižgite jih, da dobite dodatno hitrost. Sedaj pritisnite], poravnajte Shuttle z orbito in s še enim zagonom motorja vstopite v krožnico orbite.

>> ČLOVEK NA LUNI

Vklopite teksture visoke ločljivosti za popoln užitek.

01 Simulator Orbiter ima natančne teksturne zemljevide za vse planete našega osončja in večino naravnih satelitov, ampak Zemlja, Luna in Mars imajo še posebej podrobne teksture. Za namestitev teh odpakirajte posamezne datoteke v imenik textures2.



02 Vendar pozor: če vaša grafična kartica nima vsaj 32 Mb RAM ali ne podpira kompresije tekstur DXT1, se bodo teksture dekomprimirale v sistemskem spominu, kar izjemno upočasni simulator, še posebej ob prvem zagonu.

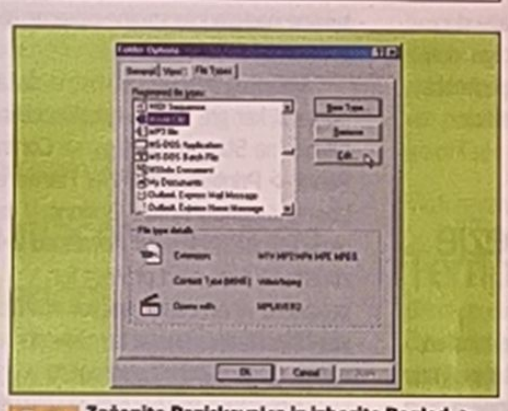
03 Če se vam slika obnavlja prepočasi, nastavite najvišjo ločljivost tekstur v datotekah objektov .cfg. To je Luna z MaxPatchResolution, nastavljenim na 5. Teksture so prikazane v odvisnosti od višine, tako da to vpliva le na nizko orbito.

Nasveti za Windows

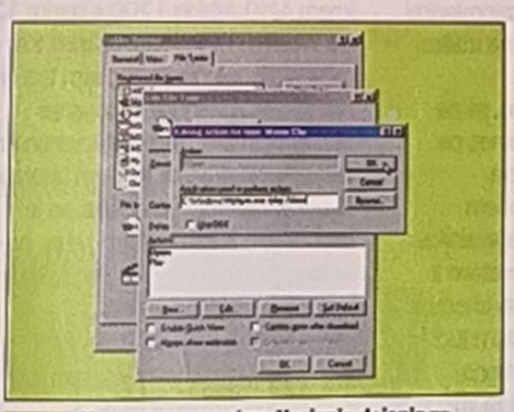
Hitri vodiči Prevzemite kontrolo nad vašim sistemom.

>> SAMODEJNO PREDVAJAJTE IN ZAPIRAJTE MEDIJSKE DATOTEKE

Nastavite *Media Player*, da bo odprl medijsko datoteko, jo enkrat predvajal in jo zaprl.



01 Zaženite Raziskovalca in izberite Pogled -> Možnosti mape. Kliknite na jeziček Vrste datotek in poiščite končnico medijskih datotek. Označite izbiro in kliknite Urejanje.

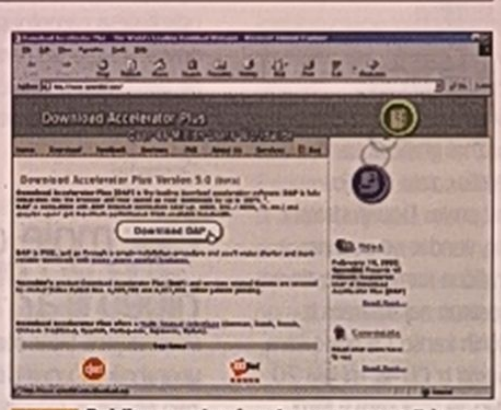


02 V pogovornem oknu Urejanje dejanja za vrsto označite Open v oknu Dejanje in kliknite Urejanje. V okvir Aplikacija, ki bo izvedla dejanje vtipkajte C:\Windows\Mplayer.exe /play /close in kliknite V redu.

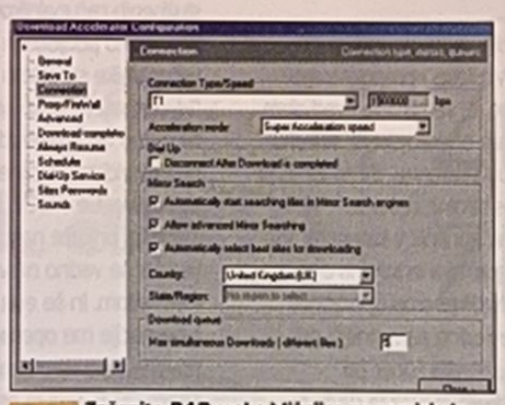
03 Dvakrat kliknite na Zapri, da zaprete preostala pogovorna okna. Ko boste od zdaj naprej kliknili na datoteko formata MPEG, bo osnovni medijski predvajalnik datoteko odprl, jo enkrat predvajal in se samodejno zapri. Opisano operacijo lahko ponovite za vsako vrsto medijske datoteke, ki jo sistem Windows pozna.

>> POSPEŠITE SNEMANJE DATOTEK

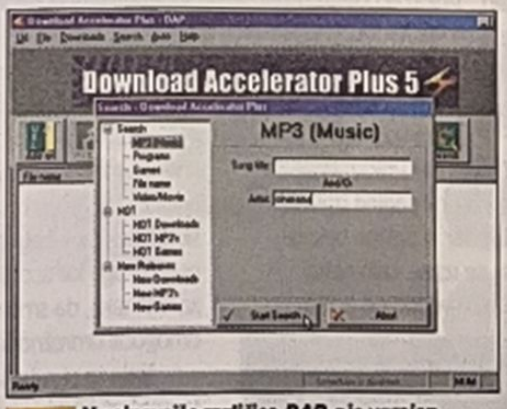
Varno snemanje datotek s hitrostjo širokopasovne povezave ...



01 Pojdite na spletni naslov www.speedbit.com in kliknite na gumb Download DAP. Ko snamete datoteko, dvokliknite na ikono dap5 in sledite čarovniku, da namestite program.



02 Zaženite *DAP* preko bližnjice na namizju in izberite Download -> Options/ Configurations -> Connection. Za modemsko povezavo izberite hitrost Above Normal; če imate širokopasovno povezavo pa Super Acceleration.

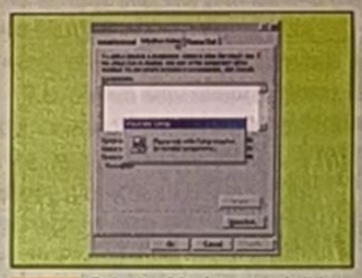


03 V najnovejšo različico *DAP*-a je vgrajen iskalnik, ki je povezan z *DAP*-ovo spletno stranjo. Za snemanje datotek izberite možnosti Search in izberite eno od možnosti, ki so na voljo.

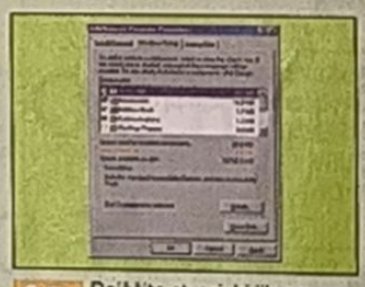
POSPEŠEVANJE DELOVANJA

ODSTRANITE KOMPONENTE WINDOWS

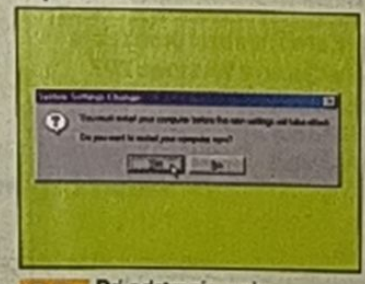
Znebite se neuporabljenih komponent, da pospešite delovanje računalnika.



01 Odprite Nadzorno ploščo in dvokliknite na možnost Dodaj/odstrani programe. Kliknite na jeziček Windows – namestitev. Počakajte, da Windows končajo preverjanje nameščenih datotek.



02 Poiščite stvari, ki jih ne potrebujete. Najboljši kandidati za odstranitev so Pripomočki za invalide in orodja v Komunikacije, Sistemska orodja, Pripomočki.



03 Pri odstranjevanju določenih komponente ne boste videli tega okna, ker nekatere komponente zahtevajo, da ponovno zaženete računalnik. Ponovni zagon v tem trenutku ni potreben, saj se bodo izbrane komponente izbrisale, ko boste naslednjič zagnali računalnik.

Prvi trdi diski so prišli v prodajo v petdesetih letih. Njihov premer je bil več kot 20 palcev, njihova kapaciteta pa je bila le nekaj megabajtov.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

Ne samo, da lahko Boštjan odgovarja na vaša vprašanja in se obenem zabava s tremi deklinami, temveč lahko v glavi emulira še arkadne igre iz 80. let.

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **Katera vrsta diskovne particije lahko uporabi neizrabljen prostor na do 32 pogonih v Windows XP?**
a) Particija Striped
b) Particija Spanned
c) Particija Spanned s partiteto

2 **Kateri nadzornik vrat je zaželen za omrežno tiskanje v Windows XP?**
a) NLP
b) SNMP
c) SPM

3 **Katera vrata najmanj obremenjujejo procesor?**
a) IEEE 1394
b) USB
c) IrDA

4 **Na kateri specifikaciji temelji upravljanje z energijo v Win XP Pro?**
a) APM
b) WDM
c) ACPI

5 **Kateri omrežni protokol ni vključen v Windows XP?**
a) Localtalk
b) NetBEUI
c) Appletalk

Odgovori na strani 104.

Vzdrževanje sistema

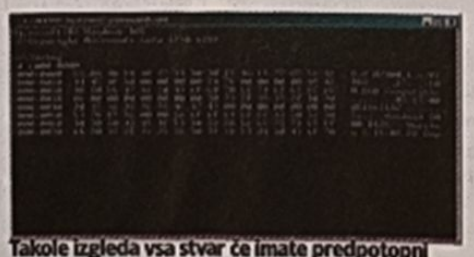
Katera kartica?

Ko sem ponovno namestil Windows 98, sistem ni prepoznal grafične kartice v mojem računalniku, zato sem jo poskušal dodati preko Dodaj/odstrani strojno opremo, vendar ne poznam proizvajalca grafične kartice, tako da ne vem, katero opremo naj izberem iz seznama grafičnih kartic. Če poskušam gonilnike namestiti iz CD-ja, mi javi 20 različnih kartic in že spet sem v temi. Zanima me, če obstaja kak iskalnik, ki bi prepoznal mojo kartico.

Jože Rančigaj, Slovenska Bistrica

Heh, ko bi ljudje vedeli na kak način Microsoftovi Windows »prepoznavajo« strojno opremo, bi se zgrozili. Predvsem prejšnje različice operacijskega sistema so to počele po postopku, da so za vsak prepoznan kos strojne opreme preizkusile vsak gonilnik v kategoriji, vse dokler se programska in strojna oprema nista ujemali. No, ker smo uporabniki računalnika še vedno pametnejši od operacijskega sistema (sicer bo *Palladium* poskušal dokazati da to ni tako – berite uvod v novice), bomo zaupali predvsem svojim sposobnostim.

Kliknite na **Start -> Zaženi...** in v pogovorno okno vtipkajte **command** ter pritisnite ŠEnterĆ. Prikazalo se bo staro dobro staro DOS-ovsko ukazno okno, kamor vpišite **debug** in pritisnite ŠEnterĆ. Prikazala se bo ukazna vrstica s predznakom – v katero vpišite **d c000:0000** in potrdite. Prikazala se bo kopica kode, ki na prvi pogled izgleda nerazumljivo, vendar si oglejte desno stran okna, kjer se izpiše celo nekaj razumljivega. Če še vedno ne boste odkrili česa pametnega, vtipkajte **d** in potrdite, to pa počnite tako dolgo, dokler ne boste odkrili opisa, ki bi izgledal kot izdelovalec in vrsta grafične kartice.



Takole izgleda vsa stvar če imate predpotopni 3dfx Voodoo3 2000.

Omrežje

Mar moje omrežje hibernira?

Pozdravljeni. Sicer sem precej izkušen uporabnik računalnikov, vendar pa imam zelo nadležno težavo. Vaš članek o brezžičnih omrežjih me je vzpodbudil k nakupu strojne opreme za brezžično omrežje, v katerega sem povezal pet službenih računalnikov. Ko z zaposlenimi zapustimo podjetje in gremo na malico, računalnike spravimo v način "Hybernation" in ko se vrnemo, se ne moremo več povezati na internet, pa čeprav vidimo lokalne omrežne povezave. Če v DOS oknu vpišem ipconfig, prikaže naslov usmerjevalnika, vendar še vedno ne vidim povezave z internetom. In še ena stvar: ob izhodu iz hibernacije me operacijski sistem tudi povpraša po uporabniškem imenu, čeprav tega prej ni počel. Kaj za vraga se dogaja?

Miroslav Brodarič, elektronska pošta

Brezžična omrežja so super, a ker gre še za relativno novo tehnologijo, se zna zgoditi, da uporabnik naleti na kakšno nedokumentirano mino. Na enako težavo kot vi, smo naleteli tudi v uredništvu in to celo dvakrat. V prvem primeru je bil krivec za katastrofo star firmware na brezžični kartici, v drugem primeru pa je šlo za hrošča v beta različici gonilnika za neko drugo kartico. Tedaj smo hrošča zaobšli tako, da smo onemogočili in spet omogočili omrežno kartico.

Toda to ni rubrika "Še pomnite tovariši" ali "Zapiski iz uredništva", temveč moja psihiatrična ordinacija. Iz že navedene izkušnje, si upam trditi, da ste tudi vi naleteli na podobnega "gremlina", zato vam priporočam, da se odpravite na spletno stran proizvajalca vaše omrežne opreme in poglejte, če so poskrbeli za kakšne nadgradnje strojne opreme ali gonilnike.

Vaš drug problem pa bomo še lažje odpravili, ker gre za lastnost Windows XP. Kliknite na **Start -> Settings -> Control Panel -> Printers and Other Hanware** in izberite možnost **Power Options**. V tem oknu kliknite na jeziček **Advanced** in zbrišite kljukico pred **prompt for password when computer returns from standby**. Slednja nastavitev velja za načina "standby" in "hybernate".

Trdi diski

Gruče Mongolov

Imam AMD Athlon 1200 s starim 12 Gb Western Digitalovim diskom. Ker me računalniki zelo zanimajo, sem trdi disk redno defragmentiral in poganjal ScanDisk in tako zagotavljal vrhunsko formo svojega diska. Ko sem uporabljal okensko različico ScanDiska, se je proces vedno izvedel brez težav, pred kratkim pa sem moral računalnik zagnati v DOS, da sem naložil nekaj diagnostičnih orodij. Preden sem ponovno zagnal Windows, sem iz čiste radovednosti pognal DOS-ov ScanDisk in v grozi sem spoznal, da je na disku označenih za ducat slabih gruč.

Od tedaj sem v Windows večkrat preveril trdi disk in nisem odkril nobenih novih napak, zato sumim, da gruče, ki jih je DOS-ovski ScanDisk označil kot okvarjene, sploh niso slabe. Vendar pa te gruče še vedno omadežujejo moj trdi disk, kar je zelo moteče. Povejte mi kako naj svoj lepi trdi disk spet povrnem v izvirno stanje?

Aleš Kocbek, elektronska pošta

"Dečko, 'ajde oladi," so nekoč peli Poslednja igra leptira in ker 12 gruč predstavlja mizernih 48 K, ti priporočam, da res ne izgubljaš živcev. Sicer sem že slišal anekdote, da je DOS-ov ScanDisk nekoliko bolj občutljiv kot okenski, tako da je morda res zaznal kakšne napake. Še bolj verjetno pa je, da so tvoji diagnostični programi označili omenjene gruče kot okvarjene – morda kot kakšno

zaščito pred kopiranjem ali kaj podobnega. Kar koli se je že zgodilo, si nikar ne puli las. Če boš ugotovil, da si izgubil 10 odstotkov svojega diska oziroma da se stanje iz dneva v dan slabša, mi piši znova (in tedaj ti bom odgovoril "Kupi nov trdi disk"). Dokler pa govorimo o mizernih 48 Kb, pa nikar ne teži.

Toda če že vztrajaš, lahko ScanDisk prisiliš, da si ponovno ogleda slabe gruče. V urejevalniku registra poišči **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Applets\Check Drive\Settings** in zadnji dve številki ključa spremenite v 04. Če boš okvarjene gruče dovolj dolgo pregledoval, bodo morda okvarjene gruče spoznane kot zdrave, tako da si boš lahko privoščil tveganje izgube podatkov na njih.

Operacijski sistem

Natlačen sistemski pladenj

Imam povsem preprosto vprašanje, ki vam ne bi smelo vzeti veliko časa. Moj sistemski pladenj je tako nasmeten z raznimi ikonami, da zaseda skoraj četrtino opravilne vrstice, kar je zelo moteče, še posebej, kadar imam odprtih več aplikacij. Zanima me torej, kako bi lahko uredil vse postavke v sistemskem pladnju?

Uroš, elektronska pošta

Uroš, obstajata dva psihološka profila, ki bi se znala nanašati nate: prvič, ali s svojim računalnikom res veliko delaš ali pa nanj kar sproti nalagaš vse, kar ti pride pod roke. Kakor koli že, za rešitev tvoje težave obstajata dva načina: lahko se sprehodiš po sistemskem pladnju in z desnim gumbom miške klikneš na vsako ikono ter ubiješ tiste, ki jih ne želiš, vendar vsi programi ne podpirajo možnosti, da jih ubiješ za vedno. Slednje boš izvedel tako, da klikneš na **Start -> Zaženi** in v pogovorno okno vtipkaš **msconfig** ter v jezičku **Startup** odkljukaš vse postavke, ki ti ne ustrezajo. Howg, govoril sem!

Vzdrževanje sistema

Tempirano čiščenje

Bi mi prosim lahko povedali, na koliko časa naj natempiram svoja redna vzdrževalna opravila, kot so defragmentiranje diska, preverjanje napak in tako naprej? Vedite, da nisem zagrizen igričar, temveč družinski človek z ženo in dvema otrokoma, tako da računalnik uporabljam le za občasno brskanje po internetu oziroma za pisanje kakšnega dokumenta, tako da računalnika nikoli ne uporabljam več kot 2-3 ure na dan.

Branko Verdenik, elektronska pošta

Te nastavitve so čisto odvisne od preferenc vsakega posameznika, vendar pa bi čiščenje enkrat na mesec povsem zagotovilo vrhunsko formo vašega računalnika. Vendar pa naj vam podam še nekaj napotkov: pred vzdrževanjem vedno počistite začasne internetne datoteke in zgodovino (**Nadzorna plošča -> Internetne možnosti**). Zbrišite tudi vsebino mape Windows\Temp in spraznite koš. Ukinite tudi vse tekoče procese v sistemskem pladnju, nato pa s kombinacijo ŠCtrlĆ+ŠAltĆ+ŠDelĆ ukinite še vse naloge, z izjemo Systray in Explorer. Prav tako onemogočite tudi ohranjevalnik zaslona in pred defragmentiranjem vedno poženite ScanDisk. Po vsakem vzdrževalnem opravilu ponovno zaženite sistem.

Operacijski sistem

Koš noče reciklirati!

Pozdravljeni. Imam Windows ME in ko poskušam izprazniti koš, me Windows obvestijo, da ne morejo najti poti do datoteke E_*-*. Predvidevam, da gre za okvarjeno datoteko. Modul Disk Cleanup mi pojasni, da imam v košu kar za 87 Mb datotek. Zanima me, če lahko te datoteke kako ročno poiščem in jih odstranim? Poizkusil sem s ScanDiskom, vendar mu jih ni uspelo odstraniti. Prosim, pomagajte!

Matjaž Senica, elektronska pošta

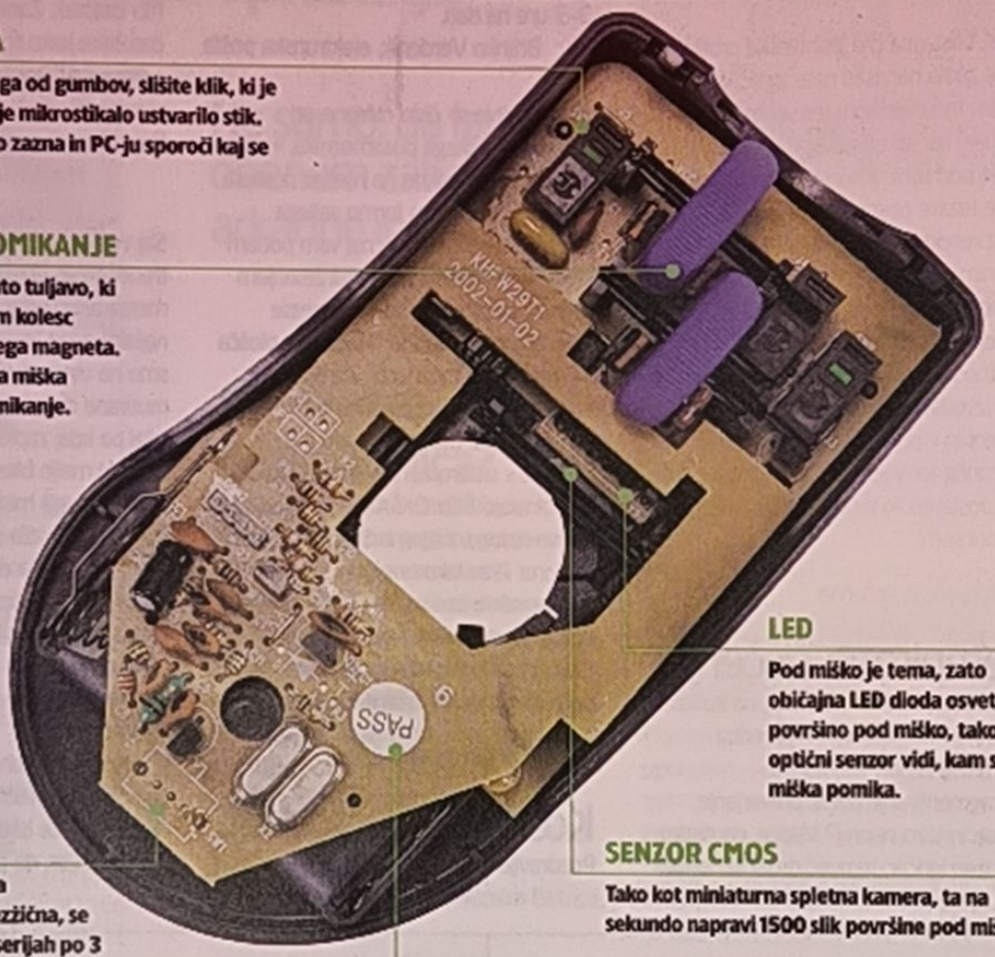
Saj veste kako je dandanes z ekološkimi trendi – ne samo, da človek ne sme več metati akumulatorjev in napajalnikov v najbližji gozd (mar ni bilo zabavno, ko smo na vsake toliko časa lahko ugledali mutirane dvoglave veverice?), temveč se kdaj pa kdaj zaplete tudi pri digitalnem košu, ki melje bite. No, prav zanima me kaj o ekologiji misli Bill Gates, ki se naokrog prevaža s Porschejem ...

Ker obstaja določena, čeprav minimalna možnost, da gre za napad virusa, vam priporočam da najprej svoje diskovje preverite s kakšnim online iskalnikom virusov. Priporočam vam, da se odpravite na http://housecall.antivirus.com, kjer prebiva najboljši brezplačni iskalnik *Trend Micro Housecall*. Če iskalnik ne bo zaznal virusa, je čas, da preizkusimo naslednjo

Prvo filmsko kamero sta leta 1894 predstavila Thomas Edison in W.K.L. Dickson.

Vprašajte Boštjana...
Odgovori na vaša vprašanja

>>OPTIČNA MIŠKA
Miška iz laboratorijev Agilent Technologies ne potrebuje ne kroglice ne podlage.



MIKRO STIKALA
Ko pritisnete na enega od gumbov, slišite klik, ki je rezultat dejstva, da je mikrostikalo ustvarilo stik. Krmilni čip v miški to zazna in PC-ju sporoči kaj se je zgodilo.

KOLESCA ZA POMIKANJE
Vsaka vsebuje žičnato tuljavo, ki se med premikanjem kolesc pomika mimo fiksnega magneta. To inducira tok, ki ga miška interpretira kot pomikanje.

ODDAJNIK
Ne glede ali je miška serijska, USB ali brezžična, se podatki pošiljajo v serijah po 3 bajte. Prvi vsebuje stanje gumbov ter smeri premikanja po oseh X in Y, na drugem in tretjem bajtu pa so pripete vrednosti premikanja po oseh. Vsak bajt je ovit še v začetni, paritetni in končni bit.

LED
Pod miško je tema, zato običajna LED dioda osvetljuje površino pod miško, tako da optični senzor vidi, kam se miška pomika.

SENZOR CMOS
Tako kot miniaturna spletna kamera, ta na sekundo napravi 1500 slik površine pod miško.

DSP
Procesor za digitalne signale vzame slike, ki jih je posnel senzor CMOS in vsako primerja s prejšnjo. DSP, ki operira na 18 MIPS, lahko analizira spremembe in izračuna hitrost ter smer miške.

Odgovori: 1b, 2c, 3a, 4c, 5a

metodo.

Odprite ukazno okno DOS in se odpravite v mapo, kjer se nahaja mapa s košem. Ponavadi se nahaja na korenski mapi vsakega diska, imenuje pa se Recycled. Sedaj vtipkajte attrib –r –s –a –h *.* Sedaj izbrišite vse datoteke v mapi in v večini primerov je takšna težava odpravljena. Seveda boste tako izgubili vse datoteke v košu.

Najbolj elegantna možnost je, če takšne datoteke zbrišete s kakšnim namenskim orodjem. Eno od takšnih je *CyberScrub*, ki ga najdete na www.cyberscrub.com. Program prepričajte, naj izbriše in prepiše vse datoteke v košu in skrite datoteke. Program lahko brezplačno uporabljate 30 dni.

Gonilniki

IR interferenca
Svoj računalnik sem nadgradil z IR vmesnikom, saj sem upal, da bom lahko brezžično sinhroniziral podatke med PC-jem in svojim priljubljenim Palmom IIIc. Večino časa stvar deluje, a če med sinhroniziranjem priključim svojo digitalno kamero, se Windows 98 sesujejo. Saj vem, da se to najverjetneje ne bi dogajalo, če obeh stvari ne bi počel hkrati, vendar gre za princip.
dAnnY, elektronska pošta

Da, da človeški napuh je zanimiva stvar – še tako inteligentnega človeka premami v povsem iracionalne odločitve. Ne vem če bi zadevi posvetil kakšen trenutek svojega življenja, a ker sem že tako usmiljena duša in prestajam shujševalno kuro, pa res nimam početi česa pametnejšega ...

Izkaže se, da ko Windows zaznajo novo napravo (v našem primeru digitalno kamero) temu namenijo toliko pozornosti, da povsem pozabijo na dogodke, ki so že v poteku – v našem primeru IR seanso – da se vsi prihajajoči podatkovni paketi enostavno nakopičijo v medpomnilniku. To običajno ne pomeni svetovne apokalipse, kajti v tem primeru gonilnik Palmu sporoči, da ima poln medpomnilnik in sinhroniziranje se za nekaj trenutkov prekine, dokler se digitalna kamera ne ustali. Na internetu sem izbrskal, da ima specifičen gonilnik za IR vrata – National Semiconductorjev Nscirda.sys – hrošča, ki nikoli ne preverja stanja medpomnilnika. Ko se ta zapolni, se podatki veselo razlivajo po neavtoriziranih delih pomnilnika, ko pa Windows to končno opazijo, neprizanesljivo prikažejo osovraženi modri zaslon.

Kliknite na Start -> Nastavitve -> Nadzorna plošča -> Upravitelj naprav -> Omrežne kartice in si oglejte okno z lastnosti infrardečih vrat. Če na strani Podrobnosti o gonilniku najdete Nscirda.sys, pišite Microsoftu za relevantni popravek. Če pa ni tako, boste morali pisati izdelovalcu IR vrat in se mu zjokati, da Boštjan ni znal rešiti vaše težave. Smrk.

FAQ

Spintronics

Ah, še en angleški izraz, za katerega nimamo prevoda?
Točno tako. Spintronics predstavlja vrhunec razvoja kvantne fizike.

Z drugimi besedami, je popolnoma teoretičen in nedokazan.
No, morda res ni vrhunski, je pa najnovejša pot raziskovanja, ki poskuša premagati ovire pri zmanjševanju integriranih vezij.

Zakaj je tako poseben?
Namesto da bi se poskušal izogniti neželenim kvantnim učinkom, ki se priplazijo v miniaturna vezja, želijo izrabiti kvantno vrtenje elektronov in ustvariti novo vrsto tranzistorjev.

In kako vse skupaj deluje?
Vsi elektroni se vrtijo. Ko je os vrtenja poravnana z zunanjim magnetnim poljem, elektroni laže prehajajo skozi vezje. Običajno je vrtenje elektronov pomešano in tega sploh ne opazite, toda če jih polarizirate, lahko spreminjate tok, tako da urejate magnetna polja, skozi katera prehajajo.

In zakaj je to boljše od običajnih tranzistorjev?
Ko krčite običajne tranzistorje, je učinek kvantnega tuneliranja (teleportiranje elektronov) močnejše in pride do hrupa. Spintronični tranzistorji pa te težave nimajo, saj elektrone nadzoruje magnetno polje, ne pa stik med polprevodniškima materialoma. Za preklapljanje spintroničnih tranzistorjev je potrebno tudi manj energije, zato so hitrejši.

Pa so že izdelali kakšnega?
Določeno različico te tehnologije so že leta uporabljali v glavah trdih diskov. Uporabljajo velikansko magnetorezistenco, kar je učinek spintronics. Tukaj je razlika v tem, da so elektroni znotraj feromagnetnih železnih zlitin. Za praktično spintroniko bomo morali iznajti način nadzorovanja polariziranih elektronov znotraj polprevodnikov.

In to je težje doseči?
Da, toda raziskave so že tako daleč, da jih bomo kmalu uporabili v praktičnih rešitvah. Vendar bodo prototipi pripravljeni šele čez nekaj let.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

SLOVENSKI RAZVIJALCI

Tudi pri nas delajo igre, mar ne?

Na naši strani **www.wetsoftware.com** sta objavljeni dve sličici zelo zgodnje razvojne faze naše realnočasovne strateške igre *Karantanija*. Igra je nastala po moji zamisli (anim8it – Dorian Boršo), programiranje projekta pa sta prevzela naša programerja snake (Samo Kralj) in rabely (Aljoša Osep).
Sam sem prevzel delo z grafiko, zaenkrat pa še iščemo mojstra za zvok, ki bi ustvaril glasbo za tako vrsto igre.

Velik poudarek bo na realizmu (imeli bomo vojno in gospodarsko mapo – v nekaterih misijah več hkrati, liki se bodo starali ipd.). Mape bodo postavljene v dokaj realno modeliranih slovenskih krajih, zajemale pa bodo do 5.000 kvadratnih kilometrov površine na misijo.

Na čim bolj vidnem mestu želimo objaviti dejstvo, da kljub tuji konkurenci tudi slovenski razvijalci ne popuščajo, zato pozivam vse naše programerje, katerih želja je ustvarjati igre, da se združijo in pomagajo popraviti trenutno stanje, ne pa da so konformistični. Pokažimo vsem, da nas majhnost ne ovira pri izdelavi veličastnih iger. Za več informacij pa lahko pošljete elektronsko pismo na anim8it@email.si. Rade volje bom odgovarjal na vsa vprašanja v zvezi z igro.

Anim8it in preostali del ekipe WetSoftware

P.S.: Od sedaj naprej je dostopen tudi forum na strani www.wetsoftware.com/forum.

Bravo fantje, ponosni smo na vas. Tudi mi si želimo, da bi se naša razvijalska scena dokončno razvila in v slogu ukrajinskih in drugih vzhodnoevropskih razvijalcev pričela konkurirati zahodu. Kljub nekaterim slabostim, je Cossacks: European Wars, ukrajinskih razvijalcev CDV Software, prava uspešnica. Žal iz posnetkov zaslonov, ki so trenutno objavljeni, ni razvidno, kako bo igra izgledala, vendar naj vas opozorimo, da največje pozornosti ne polagajte v grafiko, temveč v igralnost. Ko boste dovolj daleč, da nam boste lahko predstavili vsaj igralni pogon, bomo zelo veseli, če bomo lahko spisali kakšno napoved.

Šala

Programerji in mala potreba

Trije programerji so stali na stranišču pri piosarjih. Prvi je končal in se odpravil k umivalniku, da bi si umil roke. Zelo pazljivo si prične sušiti roke. Drugega za drugim je trgal koščke papirnate brisače in si obrisal vsako kapljico, ki mu je ostala na roki. "Pri Microsoftu smo naučeni biti zelo natančni", je pojasnil drugima dvema. Drugi programer je opravil svoje pri piosarju in se odpravil k umivalniku. Odtrgal je en sam košček papirnate brisače in si brisal roke tako, da je izrabil sleherni milimeter brisače. "Pri Intelu smo poleg natančnosti naučeni tudi varčnosti" je pojasnil. Tretji programer je prav tako končal, se odpravil proti vratom in zaklical čez ramo: "Pri Sunu pa si neščijemo po rokah!"

bostjan.bozic@siol.net

Boštjan bo za svoj poskus, da bi vas nasmejali, prejel eno igro. A nismo dobri? Boštjan, sporoči nam naslov, kamor naj igro dostavimo.

RE: Umetna inteligenca

Normalen potek evolucije?

Rojstvo umetne inteligence je nekaj, kar se bo zagotovo zgodilo in le vprašanje časa je, preden bo prekoračila meje človeške inteligence. Učila se bo z astronomsko hitrostjo, prevzemala bo vsakdanja človeška opravila, vse tovarne bodo računalniško nadzorovane ... Vse to bo privedlo do tega, da se bo zavedla, kako smo ljudje neučinkoviti in se nas bo na tak ali drugačen način znebila. To pa ni nujno tako slaba stvar, saj lahko to razumemo kot del evolucije, v kateri preživijo najmočnejši oziroma tisti, ki se najbolje prilagajajo in brez dvoma se bodo inteligentni stroji učinkovito prilagajali spremembam.

Frenk Marovt

Seveda je pojava prave umetne inteligence le vprašanje časa, toda se ti ne zdi tvoj scenarij le malce preveč Terminatorjevski? Seveda vse večje raziskave potekajo v laboratorijih, ki so povezani z vojsko in prav ta bo najprej izkoristila potenciale avtonomnega razmišljanja strojev. Res je vprašanje, kaj se bo zgodilo, ko se bo umetna inteligenca popolnoma zavedla svojega obstoja, toda do kognitivnega razmišljanja je še daleč. Pustimo času čas in upajmo na najboljše.

>> Najboljše iz PCF foruma

Se vam ne ljubi pisati uredništvu? Pridružite se množici diskusij na našem spletnem forumu na www.pcformatslo.net.

Pisec: FusionWareNeoCodex
Tema: Za tiste, ki vam je dolgčas ... uh, ah... em.... Do zdaj sploh nisem nič bral ker je to itak eno samo bluzenje... uh... Je pa res da mi je dolgčas... Tuga na ircu... Nikogar od naših... Damn... Že dolgo se nis tako dolgočaso..... Pa še kmal bo poletja konc... huh.... Sploh ne vem več kaj naj napišem.....prti kr sarni padajo pa pišejo kar jih prime..... če že moram kaj povedat je to, da sem včeraj bil pri frizerju.

Pisec: \{Virus}/
Tema: Solzivec
ja, stara dobra brca v mednožje ima dosti več prednosti:
a) vedno je pri roki
b) onesposobi TRAJNO
c) je smešna
d) brezplačna
e) ponoviš jo lahko neštetokrat

Pisec: Barbara
Tema: Odjava v uradnem listu
Predlagam, da Britney Spears odjavimo v Uradnem listu, da je uradno ne bo več. Se mi zdi, da bi bilo to, razen kometa, naravnost v njeno glavo neumno, edini način, da se je znebimo enkrat za vselej.

"Kodek" je skovanka iz besed "kompresor" in "dekompresor"; kot že ime pove, se uporablja za kompresiranje in dekompresiranje podatkov.

>> MOJA SLIKA

Pošiljajte nam svoje digitalne umetnine. Najboljšo sliko vsak mesec nagradimo z lepo nagrado.

Da, da, PC Format je res mednarodna revija, da pa slovensko izdajo berejo celo Aboridžini, je pa res fenomenalno. Hmmm, morda kakšen potomec slovenskih emigrantov?

Ne samo, da PCF dominira med revijami, očitno ima tudi dominantno hokejsko moštvo. Sicer pa že razmišljamo, da bi v kooperaciji z Zastavo ustanovili ekipo v Formuli 1.

Letošnje turistične sezone na hrvaškem niso uničile le 40% višje cene, cvetenje morja in slabo vreme, temveč tudi mutirani morski pes Jakob, ki mu niso bili kos niti hrvaški specialci.

EDINI PRAVI Horoskop

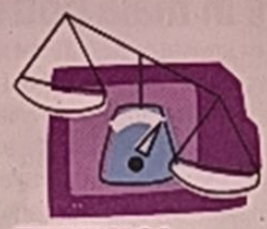
Ogromna in veličastna človeška raznolikost, razsekana na 12 kosov tendencioznih prerokb. Poglejte si, kaj vam pripravlja prihodnost. Kot sedaj že vsi veste – vse je res.

DEVICA

24. avgust – 23. september

Ker ste praktičen tip, si boste ta mesec sestavili povsem nov PC. Vendar pa nikar ne poskušajte biti preveč praktični. Konvencionalna modrost svetuje nakup posameznih komponent in njihovo sestavljanje: vaš načrt, da bi vse skupaj sestavili iz žic, kablov in samolepilnih nalepk, je obsojen na propad.

Vaš srečni predvajalnik MP3: Winamp



TEHTNICA

24. september – 23. oktober

Tehtnice težijo k harmoniji, najbolj hvalevrednemu pristopu k življenju, vendar je vaš načrt, da bi spravili vse uporabnike UseNeta, ki so se zapletli v vojne h koeksistenci, le malce preveč ambiciozen. Kar pustite jih pri njihovih majhnih prepirčkih: posrkali vas bi v svoje vojne in postali bi še ena žrtev.

Vaš srečni brskalnik: Mozilla 1.0

ŠKORPIJON

24. oktober – 22. november

S stališča sonca, lune in vsega ostalega, bi znal biti ta mesec zanimiv za vse skrivnostne škorpijone. Na žalost držite svoje karte tako blizu prsi, da le težko razberemo kaj specifičnega. Vendar bi bilo razmagnetenje vašega zaslona dobra zamisel. Oh, in nikar ne pozabite: Windows XP.

Vaša srečna barva: bež

STRELEC

23. november – 21. december

Ker ste svobodomiselni strelec, niste radi priklenjeni na svoj namizni PC in si želite kaj bolj prenosnega. Odlična zamisel, vendar se vaša prenosna vandranja končajo že po nekaj urah, ko zmanjka električne energije v bateriji in se morate odpraviti domov, da jo spet napolnite.

Vaš srečni lik iz iger 80.: Monty Mole

KOZOROG

22. december – 20. januar

Ker ste zelo skrbni, skorajda izgubite živce, ko se vaš računalnik naleze virusa in noče delovati. Kakšna nesramnost! Četudi bi vam kak mesojedi hrošč požrl noge, bi se še vedno zvlekli v pisarno. Sedaj menite, da sodobni tehnologiji primanjkuje moralnosti.

Vaša srečna s HTML združljiva barva: #FF27E3

VODNAR

21. januar – 19. februar

Ker imate polno glavo izvirnih zamisli, vas tokratni planetarni vidik vzpodbudi k uporabi elektronske pošte, zato mislite, da je izražanje čustev v resničnem življenju povsem nepotrebno. Vaša zamisel? Vse skupaj boste razložili v pravilni slovenščini. Eh, le kdo vam bo verjel.

Vaša srečna ribja jed: Tarka Dhal

RIBI

20. februar – 20. marec

Ribe so, glede na priročnike, usmiljena bitja. Kar pomeni, da boste ta mesec viseli pred Big Bangom in svarili ljudi, naj ne kupujejo iger, za katere mislite, da so govno. Na žalost se vaše vmešavanje konča le z jeznimi pogledi in doživljenjskim izgonom iz trgovine.

Vaša srečna sila: težnost

OVEN

21. marec – 20. april

Aktivni, polni navdiha in cvetoči od iniciative menite, da je vaš talent povsem neuporabljen pri dolgočasnih in nesmiselnih projektih. Sicer bi se lahko lotili česa zanimivega, vendar je nekaj tako skrivnostno razburljivega na brezdelnem sedenju in zamišljanju, da ste boljši od ostalih.

Vaš srečni fašistični diktator: Mussolini

BIK

21. april – 21. maj

Oh, vi nori bik: želite si posedovanja in želite si ga sedaj in prav nič vas ne bo odvrnilo od tega. Kaj pa je z vso tisto zastarelo šaro, od katere se ne morete ločiti? Ste kdaj pomisliti, da bi jo dali v kak oglasnik? Kak zbiratelj bi morda zanjo plačal celo bogastvo, tako da bi si lahko privoščili še več albumov Kissov.

Vaša srečna topla pijača: vrelo pivo

DVOJČKA

22. maj – 21. junij

Dvojčki slavijo po svoji vsestranskosti, vendar pa je vaš pristop k sodobni tehnologiji le morda preveč ekscentričen. Vaš PC se zares ni namerno sesul in vam ubil vseh podatkov, vendar je vaša abakovska alternativa popolnoma smešna. Dajte, spravite računalnik s podstrešja in ga pričnite uporabljati.

Vaša srečna limonada: ponovitve Esmeralde

RAK

22. junij – 23. julij

Vaša rakovska čutnost prav gotovo ni prava vrlina: to, da ste pošiljatelju elektronske pošte zamerili sarkastično pripombo, ki je ni poudaril z ;-)), je po pravici povedano, pretirano. Morda bi morali klepetati s prijateljsko vodnarko. Ne, ne mislimo Jožice iz Spodnjega Dupleka.

Vaše srečno ozadje za Windows: Tiles

LEV

24. julij – 23. avgust

Avtoritarna plat v vaši duši se sprašuje, kdo pravzaprav nadzoruje PC. Je to res vaš prijazni lakaj brez barve? Ali pa maligna škatla s čarovnijami z lastno zlobno pametjo, ki počne, kar koli se ji zazdi, še posebej, ko gre za to, da se sesuje v kritičnem trenutku? Verjetno že veste odgovor.

Vaš srečen plevel: regrat

grand theft auto III

"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

STUDIOS

Osvežitev za vroče dni!
fotografija: Maj Miko

PC plus®
Računalniki

Dream m@chine

e-m@chine

Platinium

www.pcplus.si

PC plus Tel: 01/ 511 47 50
PRIVILEGE servis

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 28 84

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03
KRANJ: 04/201 49 90

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

CELJE:	MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LESCE:	Janus Trade d.o.o.	04/532 01 55
LJUBLJANA:	Tech-Trade Pecek Lojže s.p.	01/433 53 50
PIVKA:	Meler Racunalniški inzenering	05/757 11 50
VRHNIKA:	Avto-izziv	01/750 21 11
SL. KONJICE:	Commline	03/759 20 60

LJUBLJANA: HARVEY NORMAN

Coming
BREŽICE: 07/499 45 52
PTUJ: 02/743 22 40
M. SOBOTA: 02/521 38 13
N. MESTO: 07/393 45 75
KRŠKO: 07/488 15 60
N. GORICA: 05/330 40 00
ter ostale trgovine
in franšizne prodajalne

power plus
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si